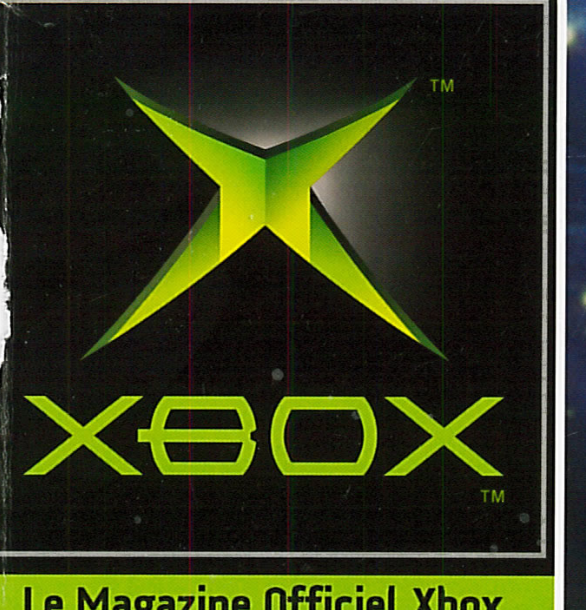


Le Magazine Officiel Xbox



Aussi en test :

- Oddworld : La Fureur de l'Étranger
- Otogi 2
- MechAssault 2...

Dossier Star Wars : Republic Commando

Merveilles et dangers du clonage humain !

Aide de jeu

Pro Evolution Soccer 4
Tous les secrets pour devenir ballon d'or !

Sur le DVD

8 démos jouables

- MechAssault 2
- Mercenaries
- Sponge Bob
- Rocky Legends
- Les Indestructibles
- Blinx 2
- Tiger Woods 2005
- Colin McRae 2005

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

Test Le retour du meilleur jeu de rôles de la Xbox Force le respect !

T 05279 - 38 - F: 9,00 €



Février 2005
NUMÉRO 38



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
101/109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Téléphone : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

Numéro 38 - février 2005

Le Magazine Officiel Xbox est édité par Future France
SAS au capital de 3 995 378 €
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - **Fax :** 01 41 27 38 39
Présidente du Directoire et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale - Finance et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Vincent Meyrier

Tous droits de reproduction réservés.
Numéro ISSN : 1633-1818 - **Prix unitaire :** 9 €
Date de parution : 27 janvier 2005. Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
ABOCOM - 26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine CEDEX
Tél. : 01 46 72 50 89 - **Fax :** 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - **13 numéros :** 98 €
Étranger : nous consulter

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 01 46 72 50 89

Imprimé par : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne
Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en Chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique actus : Stéphane Rakotondrainibe
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Premier maquettiste : Yann Pesenti
Photographe : Benoît Moyen
Ont collaboré à ce numéro : Fabrice Colin, Thierry Cuirot, Cédric Devoyon, Fabien Dupressoir, Julien Lemarchal, J.-F. Mariotti, Baptiste Marmey, Cédric Melon, Samuel Pelmar, Florian Viel.

PUBLICITÉ
Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59)
Chefs de publicité : S. Collet (44 89), N. Letier-Lacaze (34 91)
Responsable trafic : M. Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : R. Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)
Téléphone : 01 41 27 38 38 - **Fax :** 01 41 27 64 70

DIFFUSION
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnements : Valérie Bardon (66 43)
Chef de produit Vente au numéro : Aude Leborgne (66 03)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargés de la fabrication : Alexandra Millet (38 28), Solenn De Clercq (33 50), Guillaume Launay (38 70), Grégory Quinot (34 50)

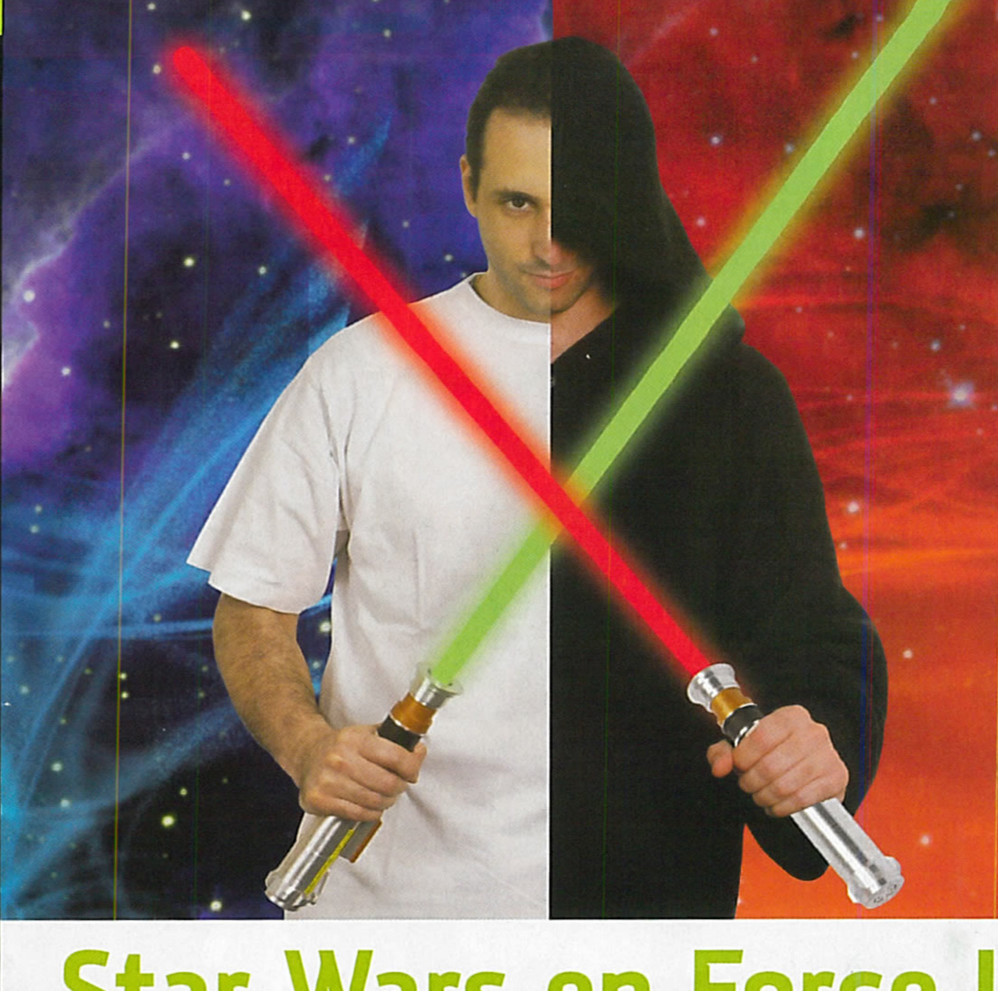
Ce numéro comprend un DVD gratuit qui ne peut être vendu séparément.



Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC.
The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion.
Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation.
Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde.
The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk

OJD ÉCRITS SPÉCIALISÉS 2003

Imprimé en France - Printed in France
Le Magazine Officiel Xbox est une marque déposée.



Star Wars en Force !

Il y a longtemps, bien longtemps, dans notre galaxie, chaque sortie de jeu tiré de la trilogie mythique tenait de l'événement. *Tie-Fighter*, *X-Wing*, *Shadows of The Empire*, *Rogue Squadron*, autant de raisons de replonger dans la bataille contre l'Empire avec le vrombissement des lasers et la musique de John Williams dans les oreilles.
Puis vint une période plus sombre, celle où le côté obscur prit le dessus et où les développeurs de LucasArts choisirent des chemins plus faciles, plus rapides mais pas plus puissants... *Force Commander*, *Épisode I : La menace Fantôme*, *Super Bombad Racing* (un jeu de karting volant avec Darth Maul, si, si), *Masters of Teras Kasi*... Autant de raisons de se détourner définitivement de la licence pourtant si forte jusqu'alors.
Mais depuis quelque mois, la Xbox semble à nouveau inspirer les détenteurs des droits de la saga. Après le phénomène *Knights of the Old Republic*, c'est *Battlefront* qui nous a fait revivre comme jamais les batailles épiques de la série. Et surtout, 2005 sonne véritablement l'avènement de Dark Vador (rendez-vous au ciné en mai prochain) précédé d'un trio qu'on espère aussi gigantesque que les clones sont nombreux. *KOTOR II* ouvre la danse de fort belle manière et *Republic Commando* et *Épisode III : Revenge of the Sith* ne devraient pas être en reste dans leur genre respectif. Du RPG, du FPS et de l'action : tout ce qu'il y a de plus classique, mais quelle efficacité ! Dans ce numéro, nous vous avons tout donné, tout ce que nous savons sur ces jeux *Star Wars* en production et même sur le délire *Star Wars Lego*, qui lui, pour le coup est le plus inattendu et nous intrigue d'autant plus.

Fans de *Star Wars*, nous ? Un peu, un peu...



Rédacteur en Chef
Magazine Officiel Xbox



Officiel
Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

Jouable
La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

Exclusif
La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Star Wars : Galaxies, le jeu de rôles jouable online sur PC, semble faire le bonheur des fans même s'il est un peu difficile d'accès. Un jour sur Xbox ?

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS

UN SEUL FERA LE CHOIX.
TOUS FERONT PARTIE DU VOYAGE.
ENSEMBLE, VOUS ALLEZ VAINCRE CES MAUDITS SITH.

Quels que soient vos choix,
vos coéquipiers vous suivront jusque
dans le côté clair de la Force.

Voyagez à travers 7 mondes différents
et explorez de nouveaux environnements
dans votre mission pour sauver la galaxie.

Maîtrisez plus de 60 nouveaux pouvoirs
et dons de la Force lors d'affrontements
mémorables contre les Sith.





OBSIDIAN







Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 38







Les affaires reprennent ! On vous avait dit de ne pas tout dépenser à Noël sur des jeux de seconde zone. Les mois de février, mars et avril risquent d'être très chargés en hits.



ODDWORLD : LA FUREUR DE L'ÉTRANGER Xpertise P58
Notre premier énorme coup de cœur de l'année.



GTA SAN ANDREAS Xpress P22
Petite frappe deviendra grande.



STAR WARS : REPUBLIC COMMANDO Xfiles P40
Des perturbations dans la Force, mais les clones veillent au grain.

Play:More



DÉMOS JOUABLES

- MechAssault 2
- Mercenaries
- Sponge Bob
- Rocky Legends
- Les Indestructibles
- Blinx 2
- Tiger Woods 2005
- Colin MacRae 2005

VIDÉOS EXCLUSIVES

- Battlestations Midway
- Mercenaries
- SVC Chaos
- Project : Snowblind
- Unreal Championship 2
- Robotech Invasion

SOMMAIRE

Xclusif
Premières infos et images inédites des hits de demain.

Xpress
Actus, previews et interviews sur tous les titres en développement.

Xfiles
Des dossiers détaillés sur un jeu, un genre ou un thème particulier.

Xpertise
Les bons conseils du MOX pour dépenser au mieux ses euros.

SéleXion
Chaque mois, le détail des jeux sortis dans une catégorie donnée.

ProjeXion Privée
Les bons films à mater en DVD entre deux parties.

Play:More
Pour optimiser encore un peu mieux les heures passées avec votre Xbox.

Argent sale : *Blood Money* n'est pas uniquement le titre du nouvel épisode d'*Hitman* mais aussi un très vieux shoot de Psygnosis sur Amiga.


MARS 2005



EXCLUSIF XBOX

Bien malgré elle, Zoë va devoir déjouer une conspiration à très grande échelle.

Dreamfall

April Ryan reprend son long voyage pour ne pas laisser mourir le rêve.

Texte : Cyril Berrebi



Longtemps un genre majeur, le jeu d'aventure est tombé en désuétude depuis une dizaine d'années. Un triste constat encore plus marquant sur les cinq dernières. Finis les excellents *Monkey Island*, *Full Throttle*, *Maniac Mansion* et autres titres mythiques des premières heures de LucasArts. Finis aussi les *Gabriel Knight*, les *Tex Murphy*, les jeux de pistes aux quatre coins de la planète. Le public s'en est allé vers d'autres genres, plus frénétiques, plus intenses, plus immédiats, condamnant par là même la catégorie aux scénarios les plus travaillés. Pour ceux qui n'ont pas vécu cette époque, le jeu d'aventure se limite hélas sûrement aujourd'hui aux différents volets de la saga *Myst* et ses nombreuses déclinaisons, aussi froids et abscons que lourds à manier, en particulier avec un pad. Dans cette nouvelle orientation du genre, *The Longest Journey* de Funcom a pourtant marqué l'histoire d'une pierre blanche fin 1999 sur PC. Non pas en révolutionnant l'approche puisqu'utilisant le système éprouvé du *point & click*, mais en proposant une histoire incroyablement riche, des personnages secondaires crédibles et une héroïne plus humaine que nature. À ce jour, aucun autre jeu vidéo n'a réussi à rendre aussi vivant son univers et ses protagonistes. Dans *TLJ*, chacun possède ses buts, ses peurs, ses désirs. Aucun n'est jamais là uniquement pour donner la clef qui ouvrira la prochaine porte. Une aventure mémorable qui marquera encore longtemps ceux qui l'ont vécu. Les concepteurs de Funcom ont ainsi réussi quelque chose de tout à fait unique : sortir du carcan et des poncifs du jeu vidéo pour proposer un véritable roman interactif. Avec *Dreamfall*, suite déguisée en préparation chez ce développeur norvégien, on espère qu'il en sera de même. En particulier, grâce à une interface complètement adaptée aux joypads actuels (voir image d'explication). Dans cette nouvelle aventure, April Ryan, l'héroïne emblématique du premier volet, se verra accompagnée de deux autres personnages détaillés plus loin. Autre nouveauté de taille : plus question de résoudre toutes les difficultés par la simple utilisation d'objets ou des dialogues judicieux. Il va falloir maintenant apprendre à jouer des poings, à se faufiler ou à escalader selon les situations pour s'en sortir sans bobo. *Dreamfall* devrait néanmoins rester avant tout un jeu d'aventure aux nombreux rebondissements écrit par Ragnar Tornquist, qu'on espère retrouver aussi inspiré que pour *The Longest Journey*.



Dreamfall **compte bien innover, mais vous n'échapperez pas au coup de la manivelle...**



Chaque environnement a bénéficié d'un travail graphique préparatoire de grande qualité.

Révoltés : Après *The Longest Journey*, le développeur norvégien Funcom s'est attaqué au jeu massivement Multijoueur avec *Anarchy Online* qui continue sa route sur PC paré de nouvelles extensions régulièrement.



L'œuf de Colomb

C'est peut-être tout bête, mais il fallait y penser et personne ne l'avait fait jusqu'à maintenant. L'interface de *Dreamfall* devrait utiliser de façon très ingénieuse les deux sticks du pad Xbox.

↑ Nos héros devraient se retrouver confrontés à une mégacorporation japonaise.



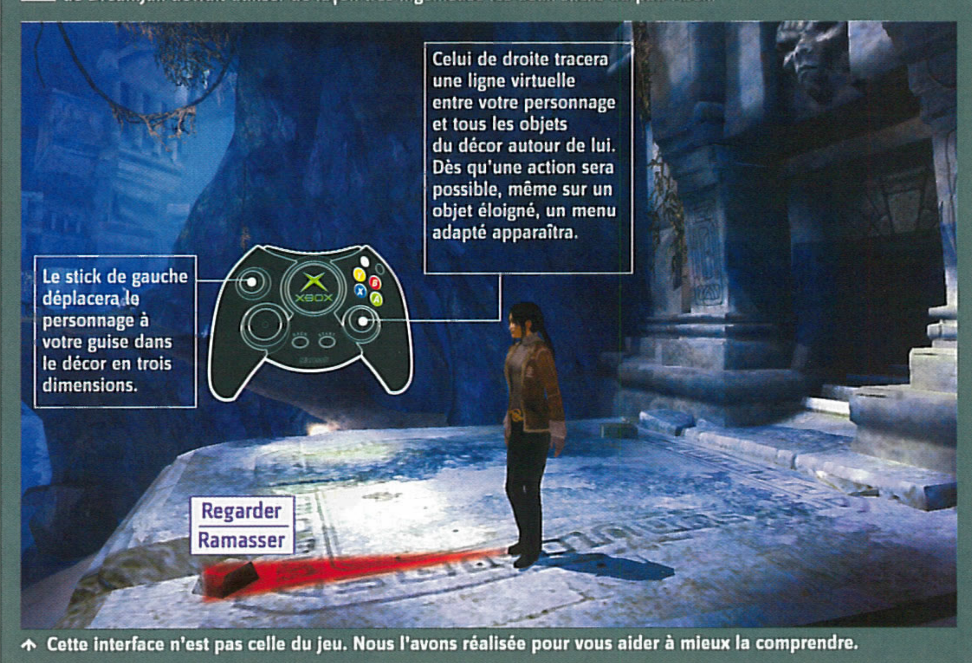
↑ Ombres et éclairages divers donneront du volume aux environnements.



↑ Ceux qui ont joué à *TLJ* retrouveront avec plaisir les rues accueillantes de Marcuria.



↑ Zoë, *fashion victim* en puissance ? Oui, très certainement.



↑ Cette interface n'est pas celle du jeu. Nous l'avons réalisée pour vous aider à mieux la comprendre.



↑ Ruse, combat ou dialogue, chacun son approche pour régler un problème.



L'union force les faits

Encore une fois, le destin de vos héros va être intimement liés à ceux des univers dans lesquels ils vivent.



Zoë Castillo

Elle vit à Casablanca dans le monde de Stark avec son père Gabriel et vient d'abandonner ses études de biologie. Zoë cherche un but dans la vie et c'est par l'intermédiaire de ses rêves qu'elle sera contrainte de retrouver la trace d'April Ryan.

April Ryan

Une décennie a passé depuis que le long voyage d'April entre les mondes a changé le cours de l'histoire. De la jeune femme rêveuse et volontaire ne reste plus qu'une adulte un peu aigrie qui se sent prisonnière d'un monde qui n'est pas le sien.

Kian

Premier héros masculin de la saga, Kian est un apôtre qui ne vit que pour servir les maîtresses de son culte et ne se gêne pas pour éliminer ceux qui ne suivent pas sa voie. Sa foi va néanmoins être ébranlée au cours de l'aventure, l'obligeant ainsi à revoir son jugement sur beaucoup de choses.

Xtra

L'ESPACE...
Comme dans *The Longest Journey*, l'aventure vacillera entre Stark, la face technologique de l'univers et Arcadia, son parallèle médiéval régi par la magie. À ceux-ci vient aujourd'hui s'ajouter The Winter, le monde au-delà des mondes, où le froid éternel règne et ou aucune logique connue ne s'applique.

ET LE TEMPS
Dreamfall se déroule environ dix ans après les événements marquants qui ont failli voir la destruction des deux mondes parallèles. Sans l'intervention d'April et de quelques autres personnages décisifs, cette suite n'aurait jamais été possible.

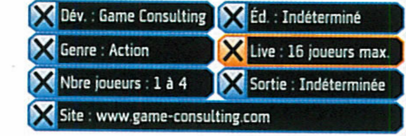
Réac ? Pour davantage se conformer aux attentes du continent nord-américain, les développeurs de Funcom risquent, de leur aveu, d'édulcorer un peu leurs propos. Mais on peut tout de même espérer de leur part une version internationale plus mature.

Arena Online

Un studio français pense l'avenir du jeu de baston via la 3D et le Live !

↑ Le look affirmé des combattants donne un caractère bestial au jeu !

Texte : Fred



Les MMOJDB (massive multiplayer online jeux de baston) arrivent ! Le Xbox *Live* n'est pas uniquement réservé à abriter des matchs de foot ou des sessions de frags... L'avenir du jeu de combat passe maintenant par le online, mais la démarche demande de l'audace. Une audace que Sammy réserve uniquement aux USA vu le désistement d'*Iron Phoenix* pour la France. Mais chez Game Consulting, la résistance à cette injustice s'organise ! Le studio parisien est en train de développer *Arena*, un jeu de baston online au concept allant encore plus loin que celui de feu *Phoenix*... « *L'idée de base était de faire se battre entre elles des créatures mythologiques tout en gardant un esprit communautaire, avec des guildes, des classements...* » nous expliquent Nicolas et Régis, responsables du studio. Avec déjà un an de développement derrière lui, *Arena* a dépassé le stade de la simple démo technologique ! Déjà, deux personnages jouables ont été présentés (un minotaure et une vampire), mais la version définitive devrait comprendre une vingtaine de créatures et autant de niveaux. Les mécanismes du jeu mélangeront les deux ingrédients du succès de *Quake* et de *Soul Calibur*. À savoir des parties violemment frénétiques et un système de combat au corps à corps comprenant des armes blanches. Avec, en plus, l'ajout de pouvoirs spéciaux propres à chaque combattant : la gargouille pourra voler, le minotaure pourra charger ses adversaires... À noter la présence de Limit Breaks (coups disponibles après avoir accompli un certain nombre d'attaques), de même que la possibilité d'utiliser des pièges planqués dans les décors ! Le mode Solo offline, lui, permettra de se familiariser avec les techniques de base, mais c'est sur le Live en équipe que le jeu développera tout son potentiel. Un système de classement mondial, scindé en divisions, permettra de se connecter à des parties hébergeant des joueurs de niveau identique. Selon votre degré d'expérience et le nombre de vos victoires, il sera possible de débloquer des Limits Breaks supplémentaires pour tous les personnages ! Techniquement, le jeu s'annonce plus qu'impressionnant. Qui sait d'ailleurs si nous ne vous offrons pas ici les premières images d'un titre Xbox 2...

Xtra

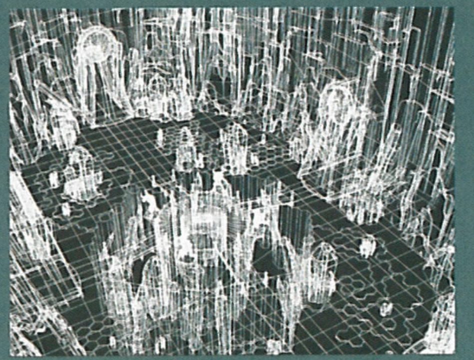
CONSULTATION...

Niché près de République, Game Consulting a été fondé en 2002 par deux vétérans de l'industrie, comme on dit. Jusqu'ici, GC offrait ses services à divers éditeurs, pour de la sous-traitance graphique : par exemple les trailers de *Prince of Persia 2*, les unités et bâtiments du RTS *Act of War* d'Atari, du level design pour *Cold Fear*...

Sauvés des eaux : Le projet *Aquahunters* abandonné, plusieurs membres du studio Poséidon ont été embauchés chez Game Consulting. C'est beau l'entraide entre studios indépendants !

Arènes ou abattoirs ?

Forcément, avec un nom pareil, un soin tout particulier va être apporté aux lieux de combat ! De taille imposante, les arènes proposeront toutes une topographie très accidentée. Il sera possible de grimper afin de surprendre ses ennemis en les attaquant de haut, les pousser dans le vide, voire actionner à son compte certains pièges ! Les décors seront destructibles et il sera possible d'utiliser des débris pour les utiliser contre ses adversaires. Les cristaux, par exemple, éclateront en morceaux acérés : parfait pour servir d'épée d'appoint ou de projectile meurtrier...



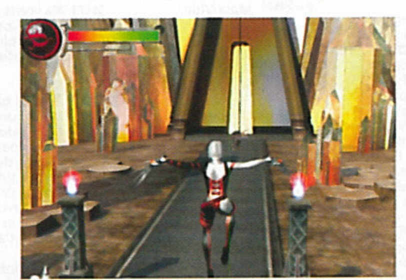




Les décors des arènes seront variés. Ici, c'est à dominante minérale.



La taille des niveaux est calculée pour héberger 16 joueurs.



Des persos sauteront plus loin que d'autres.



Les chutes seront mortelles !



Le jeu disposera d'éclairage dynamique et des tout derniers effets graphiques.



Une ébauche de demoiselle prometteuse...

Xtra

PRODUCTION
En parallèle d'*Arena*, Game Consulting développe également un jeu de rôles destiné au jeune public ainsi que divers jeux en Java. Tout est développé grâce à un logiciel maison, MAGE, très souple d'utilisation et permettant aux graphistes et aux level designers de travailler simultanément sans perte de temps.

À SON IMAGE...
Ou presque ! Il sera en effet possible d'éditer les personnages et de modifier de nombreux attributs physiques afin de les rendre visuellement uniques. Un aspect qui prend toute son importance pour la création de guildes ! Les meilleurs joueurs pourront également débloquer des objets et des tenues supplémentaires, à l'instar du système employé dans *Virtua Fighter 4*. De quoi ravir les collectionneurs et exciter leur convoitise !

Or sujet ? *Bard's Tale* prendra à contre-pied les RPG habituels, avec son humour décalé, son esprit tordu et ses motivations vénales, voire primaires ! « Bon » goût et bonne aventure à guetter pour le mois de mars...



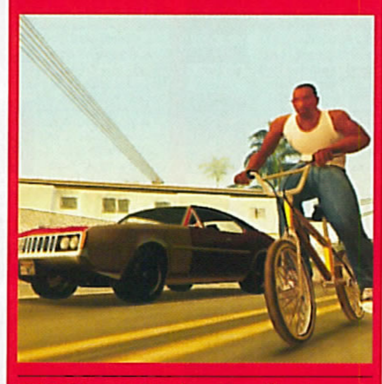
FACILE LE JEU MOBILE !
Légende: >Aucun apprentissage: plaisir immédiat assuré!
>Jouez à 2 en alternance >Jouez à 2 mobiles (Bluetooth/InfraRouge)
CASSE BRIQUES 1448
Block Breaker 44067
Block Breaker Deluxe 44045
TÉLÉCHARGER C'est simple!
TÉL> 0899 705 707 Choix "Vous connaissez la référence".
+ D'INFOS + D'IMAGES
Pour tout savoir sur un jeu (description, actions possibles, photos d'écran), envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati.
+ DE TESTS
TEST+référence au 61111. Ex. TEST44057 au 61111 pour le test de XIII.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le code du thème au 61111. Ex. 1445 au 61111 pour les jeux de Sport. Pour la liste des nouveaux jeux, envoyez JEUNEW au 61111.
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111.
Ex: 44016 au 61111
SMS+ 61111
© AC1:2004 Activision Inc AC2:2003 Activision Inc DU:2004 Ducati GB:Gumball 3000 Ltd 2004 GL:Gameloft IF:2004 In-Fusio MA:2004 Marvel MC:2004 Microsoft Corporation YE:YEAR King Features Syndicate Inc™ Hearst holdings HA:2004 Hasbro CP:2004 Comedy Partner CA:2004 StudioCanal Image sa f/k/a Canal+ DA DE:2004 Dic Entertainment TH:2004 Thierry Henry
SPORT 1445
2004 Real Football 44051
Epyx Winter Games 2004 44026
Pro Bowling 44082
Rayman Bowling 44063
Rayman Golf 44064
Rollerblade® Challenge™ 44035
Thierry Henry Pro European Football 44084
Vans Skate & Slam feat. Geoff Rowley 44052
Vijay Singh Pro Golf 2005 44053
AUTO F1 KART MOTO 1446
Ducati™ Extreme 44007
Gumball Rally 3000 44008
IF Racing 2 (Formule 1) 44033
IHRA Drag Racing (Dragster) 44009
Popeye Kart Racing 44015
Speed Devils® 44075
STRATÉGIE 1451
Zoo Tycoon™2 Mobile 44079
ACTION (plateforme) 1441
Flynn's Adventures 44031
Gulo's Tale 44073
Impossible Mission 44010
Raygun McQuaid Critical Mass 44018
Rayman® 3 44048
Sabrina l'Apprentie Sorcière 44080
Vampire: Bloodlines 44003
XIII 44057
ACTION (aventure) 1454
Prince of Persia® Harem Adventures 44066
Prince of Persia® Les Sables du Temps™ 44043
Blade Trinity™ 44027
Terminator™ I'm Back (the) 44037
ACTION (réflexion) 1443
Chip's Challenge 44006
Cluster Pirate 44068
Fruit Factory 44032
Dr Maboule 44083
ACTION (infiltration) 1453
Call of Duty™ 44001
Rainbow Six®: Broken Wing 44056
Rainbow Six®: Urban Crisis 44065
Rainbow Six® 3 44041
Rainbow Six® 3: Raven Shield 44042
Splinter Cell® 44039
Splinter Cell® : Extended Ops 44055
Splinter Cell® : Pandora Tomorrow 44040
ACTION (missions) 1455
Braquage à l'italienne 44004
Midtown Madness® 3 Mobile 44030
South Park™ 44036
True Crime: Streets of LA™ 44002
COMBAT 1449
Nightmare Creatures 44058
Shado Fighter 44038
JEUX DE RÔLE 1444
Elder Scrolls Travel Stormhold 44025
Might & Magic 44054
JEUX DE TIR (Shoot'em up) 1452
Earth Invasion 44069
Planet zero 44071
Rail Rider 44070
Siberian Strike™ I 44046
Siberian Strike™ II 44047
Star Trek Nemesis 44020
Top Gun™ Air Combat II 44081
CASINO 1447
Cash Quest Roulette 44019
Machine à sous 44011
Quick Draw Video Poker 44017
Riverboat Black Jack 44005
JEUX DE SOCIÉTÉ 1450
1000 et une lettres 44060
Chessmaster® 44061
Gameloft Backgammon 44059
Gameloft Solitaire 44062
MB Board Games 44012
Puissance 4 44016
Tarot divinatoire 44024
44045
44043
44051
LES TESTS DU MOIS
astuces+, référence des astuces, solutions et tests de jeux vidéo depuis 10 ans a testé tous les jeux et donne son avis, de o à oooo! Pour consulter le test d'un jeu: envoyer TEST + Référence au 61111. Ex: TEST44057 au 61111.
TEST #1 South Park
Attention jeu politiquement incorrect: inspiré du fameux dessin animé, les graphismes sont fidèles à l'esprit de la série, les missions sont délirantes. Les vaches à éviter, les bouées à récupérer... un régal!
L'avis d'astuces+: ooo
TEST #2 Ducati Extreme
Fans de moto -et les autres-, ce jeu est fait pour vous: beau, simple à manier, une dizaine de circuits, de la vitesse, des motos à acheter... du pur bonheur!
L'avis d'astuces+: ooo
TEST #3 Splinter Cell® : Pandora Tomorrow
Dirigez l'agent super secret Sam Fisher, spécialiste de l'infiltration. De nouvelles missions dans ce nouvel opus encore plus beau, plus fun, plus interactif, plus... tout! On ne se lasse pas d'y jouer!
L'avis d'astuces+: oooo
TEST #4 Shado Fighter
Tout simplement l'un des meilleurs jeux de combat sur Mobile: Choisissez parmi 9 personnages aux coups différents. Pour encore plus de fun, vous disposez de 3 autres modes: Tournoi, survie et attaque.
L'avis d'astuces+: ooo
TEST #5 Call of Duty™
L'esprit du jeu -qui cartonne sur PC et consoles- est restitué à merveille, la gestion des 3 soldats est un pur régal et les missions variées. Conseil: prenez le sniper, c'est le plus vicieux!
L'avis d'astuces+: oooo
TEST #6 Prince of Persia®: Les Sables du Temps
L'un des meilleurs jeux de plateformes sur mobile. Graphismes magnifiques, prise en main quasi immédiate, des boss et des ennemis coriaces, des actions variées... Un jeu incontournable qui vous procurera beaucoup de plaisir!
L'avis d'astuces+: oooo
TEST #7 Real Football 2004
Depuis le temps qu'on attendait un excellent jeu de foot sur mobile, on n'y croyait plus! L'action est présentée comme à la télé, les graphismes sont superbes et les actions réalistes. On aime ou... on aime!
L'avis d'astuces+: oooo
TEST #8 Rayman® 3
Cette adaptation mobile de la version console portable n'a rien à lui envier. Graphismes fidèles à la série, prise en main rapide, des niveaux variés. Vous adorerez, point final!
L'avis d'astuces+: ooo
TEST #9 True Crime: Streets of LA™
True Crime est un excellent jeu d'action qui utilise à merveille les capacités de votre mobile. N'oublions pas le programme: de la baston, des gunfights et des course-poursuites à gogo. Chasser le crime, c'est rigolo!
L'avis d'astuces+: ooo
TEST #10 Vans Skate & Slam feat Geoff Rowley
On éprouve un plaisir évident à effectuer des figures de malade et ce grâce à une prise en main bien étudiée. Les graphismes sont superbes. Le déroulement des figures fluide... Et skater à Barcelone est un régal!
L'avis d'astuces+: ooo
TEST #11 Might & Magic
Graphismes en 3D isométrique colorés, effets visuels et sonores superbes, combats dynamiques. La progression des personnages est équilibrée, le scénario riche en rebondissements. Que demande le peuple?
L'avis d'astuces+: ooo
biles®
VOTRE MOBILE !
HANDSPRING LG MISTUBISHI
SAGEM SAMSUNG SENDO
MOVISTAR TELIT TOSHIBA
SMS> 81122
IMAGES ET ANIMATIONS
Si une image a elle est animée!
TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page.
+ D'images, + D'animations:
WEB> www.persomobiles.fr WAP> wap.persomobiles.fr
(logo vide)
(logo vide)



Xpress



Fraîches, inédites et prises en mains, toutes les infos qu'il vous faut !



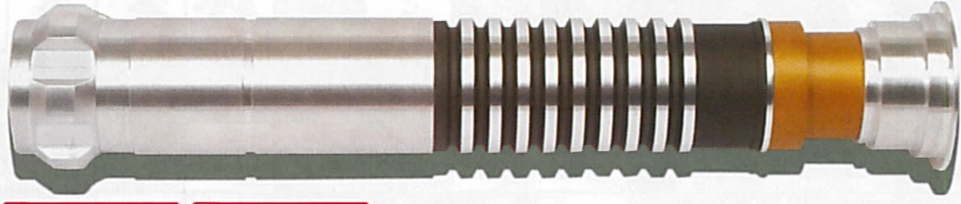




↑ Comme Cyrille, notre ancien rédac chef, Anakin est ambidextre... et prend des poses bizarres !

Star Wars : Épisode III Revenge of the Sith

Quand Jedi pas content, Jedi toujours faire ça !



- Dév. : The Collective
- Éd. : LucasArts
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : Mai 2005
- Site : www.lucasarts.com/ep3

On peut le lire dans ce même numéro, les adaptations de l'univers *Star Wars* pullulent. Avec *KOTOR II* et *Republic Commando*, on tient certainement deux des meilleurs softs de ce début d'année. Reste que Lucas ne pouvait pas manquer de nous proposer un produit directement dérivé de son *Épisode III*... Pour le pire ou le meilleur ? Force est de constater que ce genre de licence flirte plus souvent avec le marketing qu'avec la qualité mais, dans ce cas précis, il est au moins un critère qui nous fasse espérer : le développeur, The Collective, qu'on a connu très en forme dans son excellent *Buffy contre les Vampires*. Certes, nos lecteurs les plus fidèles ne seront pas dupes, *Buffy* et *Star Wars* comptant parmi les références absolues de l'ensemble de la rédaction. D'ailleurs, nous persistons à penser que le Comte Dooku n'aurait pas tenu deux minutes face à Spike dans un de ses grands jours... Comment ça, nous sommes des *geeks* ?

Une licence fidèle

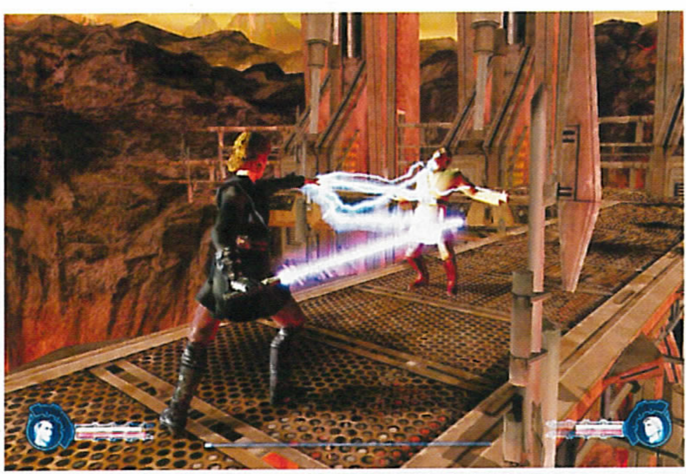
Mais trêve de digressions, puisqu'il n'est nul vampire ici, rien que des Jedi, des Sith et toute une tripotée de robots. Sur l'histoire même, LucasArts ne communique quasiment pas pour ne pas spoiler le film. À peine sait-on que le jeu en reprendra la trame, tout en s'en écartant ponctuellement, à l'occasion d'intrigues secondaires. On jouera tour à tour Obi-Wan et Anakin, dans un challenge bien bourrin qui n'est pas loin de rappeler *Jedi*

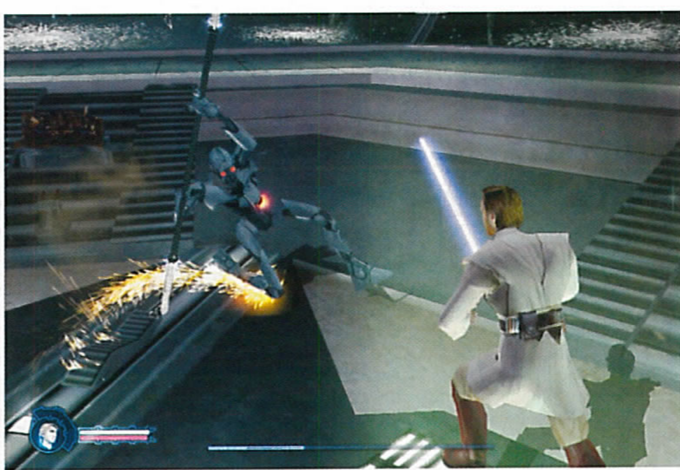
Xtra

FIDÈLE RÉPLIQUE
Le sabre-laser que nous avons utilisé pour la photo plus haut provient de la collection Master Replica, une marque entièrement dédiée à la reproduction d'objets tirés de films culte comme *Alien*, *Star Wars* ou *Predator*. Vous pouvez découvrir les modèles proposés sur le site www.masterreplica.com.



On ne s'en lasse pas : Si vous êtes comme nous accros à *Star Wars*, www.theforce.net est une source d'info quotidienne quasiment inépuisable. On y trouve en outre quelques dessins et montages de fans souvent inspirés.


Pour Anakin, tous les moyens sont bons pour obtenir la victoire.


Même pour les robots ennemis, le style semble aussi important que l'efficacité.


Des robots experts en bâton que l'on aperçoit déjà dans *Republic Commando.*


On espère pouvoir renvoyer les rayons de ces droïds d'un coup de sabre-laser.


Même si ce n'est pas encore confirmé, on a bon espoir de pouvoir jouer l'aventure en Coop.


Tel Samson, les pouvoirs d'Anakin ont grandi en même temps que ses cheveux...

Power Battles sur Dreamcast. Comprenez qu'on sera plus près ici d'un bon vieux beat 'em all que d'un jeu de rôles à la *KOTOR*. C'est donc sur la maniabilité du sabre-laser que l'*Épisode III* fera la différence, ainsi que sur la richesse des pouvoirs de la Force. Pour ce dernier point, pas d'inquiétude, on retrouvera toute la diversité accessible aux gentils Jedi et aux méchants Sith : éclairs d'énergie, télékinésie, lancer de sabre, attaques rush... Évidemment, ce morveux d'Anakin sera aussi violent qu'on peut l'imaginer, mais on pourra également compter sur Obi-Wan, son habilité et sa ruse légendaire. Et comme nous le suggèrent les bandes-annonces du film et du jeu, ces deux gaillards ne manqueront pas, au final, de confronter leur puissance dans un duel titanesque !

Prince de la galaxie

Techniquement, tout ceci a l'air très propre, avec des personnages bien détaillés et animés, motion capture oblige. On aura accès à toute une palette de mouvements, dont certains rappelleront de grands moments aux amateurs du prince de Perse : il sera ainsi possible de sauter sur le dos des ennemis de grande taille, et les bastons contre plusieurs adversaires seront autant de prétextes à des cabrioles improbables. Vous voyez le genre !
Enfin, puisqu'on est sur le territoire de Georgie, les développeurs ont eu carrément accès aux compétences des décorateurs de Lucasfilms pour enrichir leurs environnements 3D. Classe, non ? Comme ces gars-là ne sont pas bégueules, ils ont même promis qu'une grande partie de ces belles architectures se révélera destructible à l'occasion d'affrontements titanesques.
Au final, il fait tout de même pas mal envie, ce *Revenge of the Sith*. Et pour ceux qui n'ont pas peur des spoilers, sachez qu'il devrait être disponible deux semaines avant la sortie de son grand frère sur les écrans.
De quoi calmer les nerfs des fans que nous sommes...

Duels au soleil

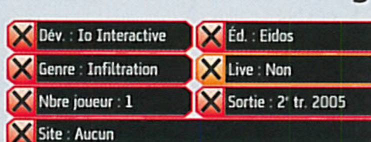
L'*Épisode III* sacrifiera à la tradition du Multijoueur avec un mode Duel, accessible à deux participants. Doit-on comprendre qu'on se frittera bêtement à coups de sabre dans des arènes vides ? Pas forcément ! Le jeu promettant une grande richesse en matière de coups et de pouvoirs, ces combats-là pourraient bien s'avérer passionnants. *Wait & see...* Malheureusement, aucune option *Live* ne semble proposée, hormis peut-être du contenu téléchargeable (à confirmer). De la même manière, on espère très fort que l'aventure sera jouable en Coopération, mais rien de tout ceci ne semble très sûr. D'autant qu'on ne sait même pas si le scénario le permettrait, les deux héros n'étant visiblement plus très copains !


Un face à face entre Dooku et Anakin dont l'*Épisode II* donne un avant-goût.


Dispensable : Le DVD de *Clone Wars*, le petit dessin animé au look assez discutable qui se déroule entre les *Épisodes II* et *III*, devrait sortir en mars 2005 au moins aux États-Unis.

Hitman : Blood Money

47 avait la classe et les guns. Maintenant, il a aussi le cash.



Oublions l'interlude *Contracts*, développé rapidement mais honnêtement, le véritable nouvel épisode d'*Hitman*, celui qui aurait dû succéder à *Silent Assassin*, c'est ce *Blood Money*. Brillant comme un sou neuf, grâce à une refonte totale de son moteur 3D, ce quatrième épisode des aventures létales du grand chauve au costard va faire quelques victimes dans la grande famille des jeux d'action/infiltration. Pour y parvenir, le flegmatique 47 a tout ce qu'il faut en main : des armes qui font très mal... et un gros paquet de biftons.

C'est bien beau d'incarner un tueur à gages, mais ce genre de profession a la réputation d'être aussi dangereuse que rentable, et jusque-là, on a davantage vu la couleur du danger que celle de l'argent. Claquer le jackpot à chaque meurtre, c'est bien, utiliser ces gains pour faire autre chose que des dons à un monastère sicilien, c'est mieux. Dans *Blood Money*, vos liasses de billets vont enfin vous servir à quelque chose. Chassez ces mauvaises pensées de votre esprit : non, 47 ne pourra pas se payer d'intermèdes coquins dans un lupanar peuplé de beautés fatales. Ici, votre argent n'a qu'une fonction pratique... très pratique ! Imaginez : vous, le plus grand tueur de la planète, l'assassin le plus recherché, vous offrez une descente, professionnelle, à Las Vegas. Une ville pleine de charme, de monde, de bruit et de lumière, et donc un cadre qui peut s'avérer aussi idéal que périlleux pour les missions qui vous sont assignées. S'il est facile de disparaître dans la foule, il suffit qu'une seule personne vous voit descendre quelqu'un pour que toute la sécurité des environs passe en état d'alerte. Que faire ? Flinguer les témoins ? Vous risquez d'être pris dans une spirale meurtrière sans fin et de terminer votre aventure à la morgue. Il est bien plus prudent de vous servir de la vénalité des éventuels badauds qui ont assisté à l'exécution pour vous en sortir. Corruption ? Parlons plutôt de convergence d'intérêts : vous voulez agir discrètement, votre interlocuteur préfère rentrer chez lui les poches pleines plutôt que la boîte crânienne vide, tout le monde peut repartir satisfait ! IO n'a pas encore défini la façon dont se déroulera la transaction, d'autant que le studio prévoit d'implémenter différentes options. Selon la somme versée et la situation, les PNJ pourront ainsi accepter de prendre la responsabilité du meurtre (en clamant la légitime défense, par exemple), ou faire disparaître le corps pendant que vous poursuivez votre mission. À croire que les développeurs danois ont une très haute opinion de la nature humaine !

Mais après tout, l'argent fait le bonheur, tant celui de vos alliés d'un instant que le vôtre ! Une mission réussie, c'est quelques valises de brouzoufs de plus pour vous... que vous pourrez vider aussi sec afin de vous payer les derniers accessoires à la mode pour vos instruments de mort. Un petit coup d'œil à la photo du W2000 devrait faire de vous un adepte du tuning mortel, au sens littéral du terme ! De quoi exercer votre art avec style, et vous imposer comme le tueur de l'année 2005 !

Xtra

Politically correct

47 finira-t-il par ne plus pouvoir travailler ? Rappelons que peu après la sortie de *Silent Assassin*, plusieurs organisations Sikhs avaient demandé à Eidos, et obtenu, la modification de l'une des missions, dans laquelle le grand chauve flinguait quelques représentants de cette communauté, au cœur même de Gurdwara (leur lieu de culte) !



Pourquoi faire compliqué ? Une pichenette et hop ! Joyeux Noël !



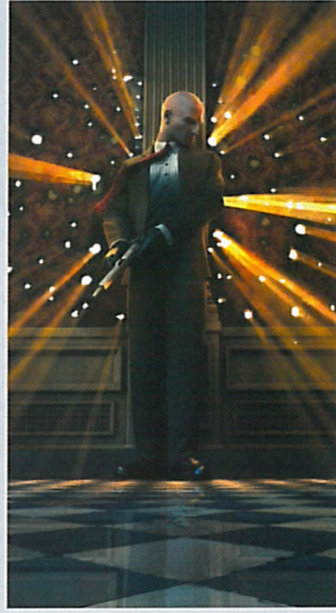
Le W2000, un outil de travail qui ne manque pas de ressources !



En voilà un qui mérite bien une balle ! Jaloux, moi ?



À Noël, 47 a reçu un beau flingue... pour jouer au gentil tueur à gages !



Pas plus stressé que ça 47, alors que sa silhouette se « dessine »...

Tuer la taupe : dans *Blood Money*, l'agent 47 affrontera un nouveau péril ! Une taupe a infiltré son réseau de contacts, et semble décidée à lui faire la peau.

TimeSplitters Future Perfect

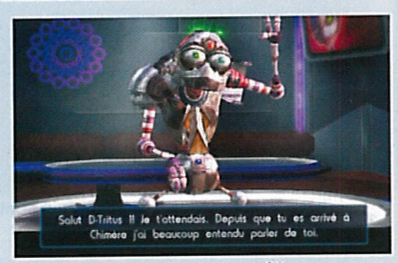
L'éternel retour façon stéroïde et odeur de poudre !

- Dév. : Free Radical
- Éd : Electronic Arts
- Genre : Doom-like
- Live : 16 joueurs max.
- Nbre joueur : 1
- Sortie : 10 mars 2005
- Site : www.eagames.electronicarts.fr

De paradoxes en failles spatio-temporelles, les termes autour du voyage dans le temps sont familiers aux joueurs de *TimeSplitters 2*. Au sergent Cortez aussi, puisqu'il fait à nouveau partie de l'aventure. Influencé certainement par *Second Sight*, des mêmes développeurs, le Marine dispose désormais de pouvoirs télékinésiques. Par le biais d'un poignet à l'allure arachnoïde, il propulse ainsi bidons et poubelles sur la tête des ennemis. Amusant ! Mais, à ce stade du développement, l'intérêt d'un tel gadget ne fait pas le poids face à l'astucieuse combinaison de pouvoirs et d'armes à feu de *Psi Ops*. Autre nouveauté, l'utilisation lors de petites séquences, de véhicules armés tels qu'une jeep équipée d'une tourelle ou un tank dont on contrôle les chenilles séparément. Lorsque Cortez et son double du futur se partagent le poste de pilote et de canonnier, le principe n'est pas déplaisant. Seulement, côté maniabilité des engins et plaisir de conduite, la route ne vaut pas les passages à pied. Que ce soit à l'assaut d'un château écossais ou de toits en wagons sur un train lancé à toute vitesse, les phases d'action s'enchaînent sans traîner et se dévorent sans penser. C'est à peine si on a le temps de remarquer l'amélioration des graphismes et le scénario basé sur les rencontres avec un soi futur ou passé. Certainement de l'excellent jeu vidéo pop-corn.



Chaque période a ses menus soucis et ses armes pour y aider.


Dans les prisons, les rencontres sont parfois... surprenantes.


Batailler jusqu'à la locomotive, un classique dont on ne se lasse plus.


Ouille ! Petite culotte blanche toute sortie, ce jeu fait mal aux yeux.

2 casquettes : American McGee sera le scénariste de Oz, film réalisé par Jerry Bruckheimer et adapté d'un futur jeu vidéo, dont le créateur de Scrapland peut aussi se prévaloir.



Design sympa pour ces machines, pas exceptionnel pour autant.

Une activité urbaine volante digne du *Cinquième Elément*.



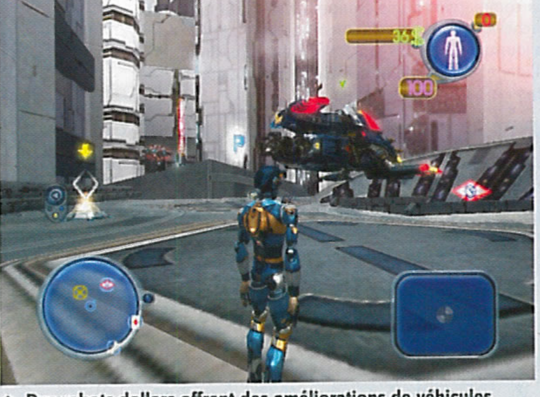
Le bonheur : prendre l'identité d'un flic et taxer les banquiers.

Scrapland

Meurtres mystérieux au pays des boîtes de conserve.

- Dév. : Mercury Steam
- Éd. : Enlight
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Sortie : 18 février 2005
- Site : www.scrapland.com

Malgré un habillage, il faut bien le dire, pas toujours de très bon goût, *Scrapland* apporte une magnifique ambiance de ruche qui fait souvent défaut aux univers urbains. Les êtres d'aciers se croisent, se parlent, se battent ou s'enfuient dans tous les sens, accentuant l'impression de se trouver au cœur d'un monde vivant. Au milieu de ce beau désordre plein d'énergie et de vibrations, l'action se veut très simple. De phases de shoots en courses de vaisseaux, en passant par des courtes missions sur le terrain, les mécanismes de jeu sentent bon l'influence de *Beyond Good & Evil*. D'ailleurs, la similitude ne s'arrête pas là puisque D-Tritus, robot héros, travaille comme reporter et couvre des reportages d'un coin à l'autre de la ville. En optant pour le concept de monde ouvert, si populaire depuis *GTA*, *Scrapland* joue la carte de la SF. La cité se compose de nombreux niveaux superposés dans lesquels la navigation est étonnamment aisée. Impossible de manquer les objectifs : une flèche jaune indique à tout moment le chemin à suivre pour accomplir la mission. Petit point négatif, les traductions en français manquent de justesse et les voix, peu enthousiastes, cassent les tentatives d'humour censées être un point fort du jeu. Mais parions que si le scénario propose une histoire originale, le résultat final devrait être probant.

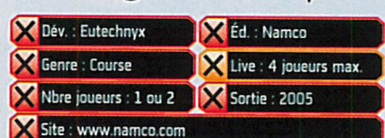


Des robots-dollars offrent des améliorations de véhicules.

Vol à la puce : D-Tritus dérobe l'identité des autres robots en copiant leurs données. En France, pour hacker les gens, il faudra attendre 2006 et les premières cartes d'identité à puce du projet INES.

Street Racing Syndicate

2005 sera l'année du tuning ou ne sera pas !



À en croire les résultats obtenus par *NFSU 2*, le tuning ne marche pas, il cartonne. Ne soyez donc pas étonné de voir débarquer un max d'ersatz dans les douze prochains mois. Celui de Namco, *SRS*, se contente de mixer les genres au point de manquer de personnalité : les courses de nuit de *NFS*, les circuits de jour de *Burnout 2* et l'idée de respect de *Juiced*. Souriez, nous avons quand même relevé un détail propre au jeu : c'est injouable pour le moment !



Comme *Need For Speed*, il n'y a que des licences officielles.

UEFA Champions League 2004/2005

Après cette indication en bas de vos écrans...



« Add-on »... Top ! Je suis reconnu pour mes qualités techniques et sonores. Après une version sortie sous le nom de *FIFA 2005*, je reviens le temps d'un simple championnat. De neuf, je propose uniquement un mode Saison qui vous met aux commandes d'une équipe fictive ayant pour but d'achever cinquante missions. Transferts, articles de journaux, avis des fans, tout y est géré. Enfin, à l'intérêt discutable et bientôt à soixante euros dans les bacs, je suis ? Je suis ?



Les coups francs sont encore plus simples à tirer.

Constantine

Contrairement à Max, John a gagné son billet de retour.



Max Payne et John Constantine ont plusieurs points communs. Ils vivent un Enfer, l'ont visité même et ont des difficultés à se déplacer normalement. Ils peuvent ralentir le temps (pour John, cela ne fonctionne qu'en se retournant violemment ou à l'aide de ralentissements « omnipesants »). Et enfin, ils vivent leur aventure à la troisième personne en tenant une arme dans chaque main. Mais John, exorciste de son état, peut aussi jeter des sorts et enclencher une vue spéciale pour différencier les humains des monstres. Il récupère de la vie en buvant de l'eau bénite, et à l'instar d'Indiana Jones, recharge sa gourde devant un robinet. Par le biais d'une incantation démoniaque, il rejoint les Enfers, identiques au monde réel avec des variantes gore, rappelant ainsi les tribulations de James Sunderland dans *Silent Hill 2*. Un aller-retour lui permettant de résoudre diverses énigmes idiotes, comme trouver une clé pour ouvrir une porte en bois hermétique aux balles... Voitures volantes, portes grinçantes, *Constantine* n'est pas avare de détails et nous propose même une vision originale d'un Enfer qui ne va pas jusqu'à nous glacer le sang, mais laissant présager de nombreux sursauts. À l'inverse, nous regrettons d'ores et déjà un bestiaire peu diversifié et des voix françaises aussi crédibles que les déhanchements saccadés de ce « Neo » Reeves pixellisé...



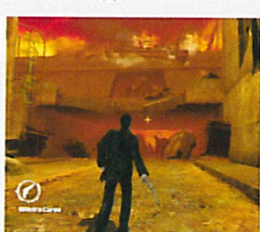
Les ressemblances avec *Max Payne* sont frappantes !



Visuellement, le jeu rappelle *The Suffering*, surtout par ses textures.



Basiques, les énigmes ne posent aucun problème.



Ne cherchez pas, vous êtes bien en Enfer.

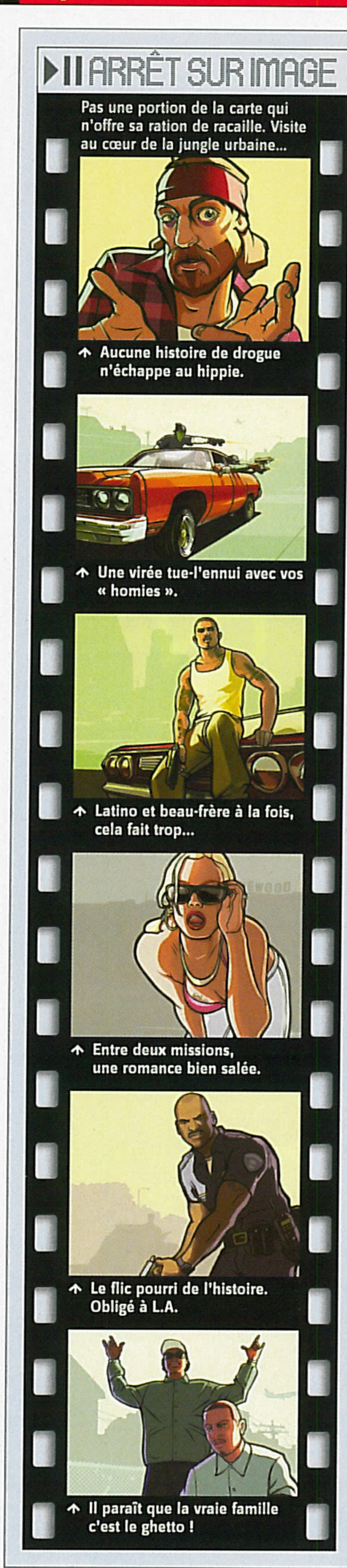


N'hésitez pas à utiliser vos poings, ils sont parfois plus utiles qu'une arme.



Pour jeter un sort, appuyez sur Y puis en rythme sur les touches demandées.

Regret : Si *Constantine* débute très bien avec une cinématique qui vous plonge dans une ambiance morbide, le jeu se transforme trop rapidement en simple défouloir.



GTA San Andreas

Cet été, taux de criminalité en hausse. Promotion sur le Kevlar !

Dév : Rockstar	Éd : Take Two
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueur : 1	Sortie : 10 juin 2005
Site : www.rockstargames.com/sanandreas/	

Impossible d'être passé à côté du phénomène *Grand Theft Auto*. Sorti l'année dernière, pour la première fois sur Xbox, dans une version compilée « Double Pack », le monstre offrait un terrain de jeu colossal pour découvrir le grand banditisme et s'en donner à cœur joie question poursuites de bagnoles et crimes de sang froid. Prévu pour juin 2005, la suite de cette grandiose aventure se poursuit sous le nom *San Andreas*, et propose une surface de jeu trois fois supérieure à celle de *Vice City*. En effet, après New York et Miami, c'est au tour de trois villes de l'Ouest américain de passer à la moulinette cinglante et satirique des studios Rockstar. Et quelles villes ! Los Angeles, San Fransico et Las Vegas, monstres sacrés du cinéma américain. Pour cause : la localisation des studios a engendré une telle concentration d'images provenant de ces contrées que la familiarité des lieux semble évidente à tout possesseur de télécommande. Beaucoup se réjouiront d'une telle expansion, pensant aux mille et une nouvelles situations, aux dizaines d'heures attribuées à l'exploration du territoire ou aux possibilités de personnalisation de C.J. (prononcé Sidji), noir américain et héros du jeu. D'autres, moins perméables aux précédents épisodes pour cause de manque de finition, se lamenteront de voir que les efforts des développeurs se sont totalement détournés de la corrections des nombreux bugs qui rendaient certaines missions difficilement réalisables.
À la place, les mauvaises langues diront même que Rockstar, bien calé en marketing, a préféré favoriser un côté « m'as-tu vu ». Le jeu engrange ainsi des « gameplay » à la louche, pompés un peu partout - infiltration, pilotage de véhicules en pagaille, gunfight, corps à corps, Sims - mais sans jamais les aboutir. Rendons à Rockstar ce qui est à Rockstar, avec la taille de l'univers dépassant largement les canons habituels du jeu vidéo, le vrai fan de *GTA* ne devrait pas être déçu. Lui sait bien que rien n'est comparable au plaisir de changer, pour quelques heures du moins, sa vie avec celle d'un criminel aux multiples facettes.



Des courses pour faire le tour du propriétaire.


Entre les villes, la campagne et ses Rednecks.


Le truand commence petit mais deviendra grand.


Tatouage et chaîne en or, le total look Berreb !


La Banshee fait désormais parti des meubles.


Un faux pas et la flicaille se réveille énervée.

Pas net : Pas fatigué de corrompre les jeunes vierges au côté obscur dans *Kotor II*, Stéph devrait trouver matière, parmi les liaisons de San Andreas, à exercer à nouveau ses penchants pervers.



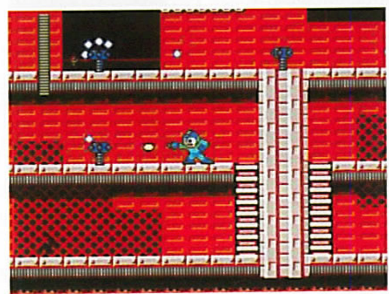
Mega Man Anniversary Collection

Capcom nous ouvre sa boîte à souvenirs.

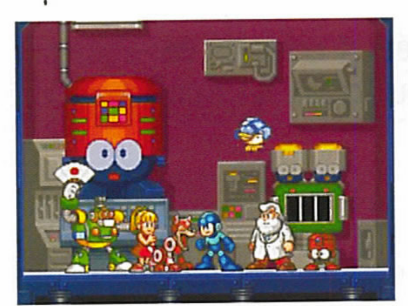


Dév. : Atomic Planet | Éd : Capcom
Genre : Action | Live : Non
Nbre joueur : 1 | Sortie : Mars 2005
Site : www.capcom.com/megaman

Que l'on apprécie ou non *Mega Man*, impossible de ne pas rendre hommage à l'un des plus vieux héros du jeu vidéo. Pour fêter dignement la majorité (18 ans !) de sa plus ancienne mascotte, Capcom nous concocte un *Mega Man Anniversary Collection* qui contiendra pas moins de dix de ses aventures. Les nostalgiques de la NES, première console de Nintendo, retrouveront, non sans verser une petite larme, les six premiers volets de la saga, tandis que les (un peu) plus jeunes feront jouer leur bras-canon dans une adaptation des épisodes 6 (sorti sur Super Nintendo) et 7 (sur Saturn et PlayStation). Quelle que soit votre expérience du jeu, vous pourrez surtout découvrir deux titres totalement inédits, *Power Battle* et *Power Fighters*. Si c'est pas un beau cadeau, ça !



↑ Dire qu'il y a quelques années, on trouvait ça beau !



↑ *Mega Man* transforme votre Xbox en Super Nintendo !



↑ La petite nouvelle, Sherman, aime les gros calibres.



↑ Les terroristes modernes sont bien armés !



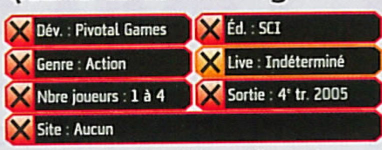
↑ Vos soldats sont vieux... et souples ! Encore heureux...



↑ Inutile de parler la langue locale pour vous faire entendre !

Conflict : Global Terror

Quand la terreur règne sur le globe, les Delta planent...



Dév. : Pivotal Games | Éd. : SCI
Genre : Action | Live : Indéterminé
Nbre joueurs : 1 à 4 | Sortie : 4e tr. 2005
Site : Aucun

L'élite des Delta Force a, elle aussi, développé le syndrome de la Guerre du Golfe. Sauf que pour Bradley, Connors, Foley et Jones, qui ont fait les beaux jours des deux épisodes de *Conflict Desert Storm*, cette pathologie prend la forme d'une irrépressible envie de se précipiter dans les régions les plus chaudes du globe. Les premiers clichés nous permettent toutefois de découvrir une petite nouvelle, Sherman, dont la féminité égaiera les journées de nos vieux baroudeurs, et notre quotidien de meneur de cette belle troupe de vainqueurs, engagée dans une guerre complexe contre des soldats de l'ombre. Prenant place dans un futur proche, *Conflict : Global Terror* développe un scénario inspiré de notre explosive actualité et plonge nos experts de la gâchette dans une chasse aux terroristes qui menacent le monde libre. Un programme pas bien original, certes, mais les fans n'apprécient pas la saga *Conflict* pour la qualité et la profondeur de son scénario. Non, ce qu'ils en attendent, c'est plutôt une bonne quinzaine d'heures d'action tactique, de progression difficile d'un groupe de quatre soldats dans des environnements propices aux pires embuscades. Servi par un moteur 3D tout beau tout neuf, et par une Intelligence Artificielle retravaillée (il était temps), riche de nouvelles interactions, ce quatrième volet devrait a priori leur en donner pour leur argent !

Stargate The Alliance

Rejoignez la team SG-1 et direction les étoiles !



Dév. : Perception | Éd. : Jowood
Genre : Indéterminé | Live : Indéterminé
Nbre joueur : Ind. | Sortie : Fin 2005
Site : www.stargate-alliance.com

Petit développeur australien, auteur de *Top Down Racer* et de *Thunderboats* (sorti sur Dreamcast), Perception va certainement voir sa notoriété dépasser le cadre restreint des environs de ses locaux. C'est en effet à ce studio totalement inconnu que MGM Interactive a confié le développement de *Stargate - The Alliance*, titre adapté de la célèbre série *Stargate SG-1* et sur lequel aucune info n'a encore filtré...



↑ Si, si, c'est *Stargate*, pas *Independance Day* !



↑ On ne sait rien du jeu... sauf que les décors sont soignés !

Réaliste : SCI a pris l'habitude de travailler avec des militaires vétérans afin de rendre ses jeux crédibles. Ce sera sans doute de nouveau le cas sur *Conflict : Global Terror*.

↑ Tomonobu Itagaki, aussi fantasque que génial. On lui doit tous les *Dead or Alive* et le dernier *Ninja Gaiden*.

Xpression directe

DOA Ultimate arrive bientôt dans nos contrées. L'occasion de rencontrer le géniteur de la série, Tomonobu Itagaki, et d'en savoir un peu plus sur cette petite merveille.



↑ Itagaki San, fan de *DOA*, Arnosan, fan de *Virtua Fighter*, réconciliés pour la photo...

- Studio : Team Ninja
- Jeu : DOA Ultimate
- Sortie : Mars 2005
- Particularités : Rockstar attitude
- Genre : Baston
- Site : www.tecmogames.com

Autant vous prévenir de suite, chaque rencontre avec Itagaki San est un événement. Toujours affublé de ses lunettes de soleil, il part très vite sur des délires venus tout droit de l'espace, ne vous étonnez donc pas. Ça doit être ça quand on est un artiste. Citons juste sa vision de *DOA Xtreme Beach Volleyball*, où il nous expliquait l'absence d'un mode Quatre joueurs par cette affirmation : « *Mon jeu est comme une soucoupe volante, on ne peut monter qu'à deux dedans, mais il va plus vite qu'un avion qui transporte quatre personnes.* »

Les fans de Jean-Claude Van Damme sauront apprécier la métaphore. Le rendez-vous étant fixé au mois de décembre dernier à Ichigaya, dans les locaux de la fameuse Team Ninja. Une fois installé, Itagaki San nous présente ses excuses, les Européens étant classés dans la catégorie « Rest of the world » dans DOAU.

T. Itagaki : J'espère que cela ne vous choque pas trop et j'aimerais avoir votre avis. Trouvez-vous cela insultant ? Je me suis battu pour que le mot « Europe » apparaisse, mais les personnes de Microsoft en ont décidé autrement. Je vous remercie donc de voir ça avec eux et de leur en parler si cela ne vous convient pas.

MOX : En regardant rapidement le classement mondial, une chose nous a choqués. Le premier joueur a plus de dix fois le score du deuxième ! À partir du deuxième, tout redevient logique et normal. Nous lui avons donc demandé s'il comptait faire quelque chose afin de remédier à cette tricherie évidente.

T. Itagaki : Vous savez quoi ? Ce n'est pas vraiment de la colère mais plutôt de la tristesse que je ressens pour cette personne. Il doit vraiment avoir une triste vie pour chercher à tricher de la sorte et à modifier les paramètres afin d'obtenir un tel score.

Monsieur Itagaki a ensuite tenu à nous parler des différentes interactions avec le décor.

T. Itagaki : Pour un même mouvement, il peut y avoir plusieurs effets. Prenons juste par exemple un coup de poing de base. Si rien ne vous entoure, votre adversaire pourra éventuellement tomber. S'il est dos à un mur, il sera projeté contre ce dernier. Vous pourrez aussi détruire de cette façon des pics de glace, changer complètement de décor, provoquer la colère d'un éléphant dans le stage de la savane...

MOX : Parlons de l'interaction avec les décors justement. Vous ne trouvez pas que c'est un peu « *too much* » par moments ? Dans certains niveaux, un seul coup de poing peut suffire à vous faire perdre la moitié de votre barre

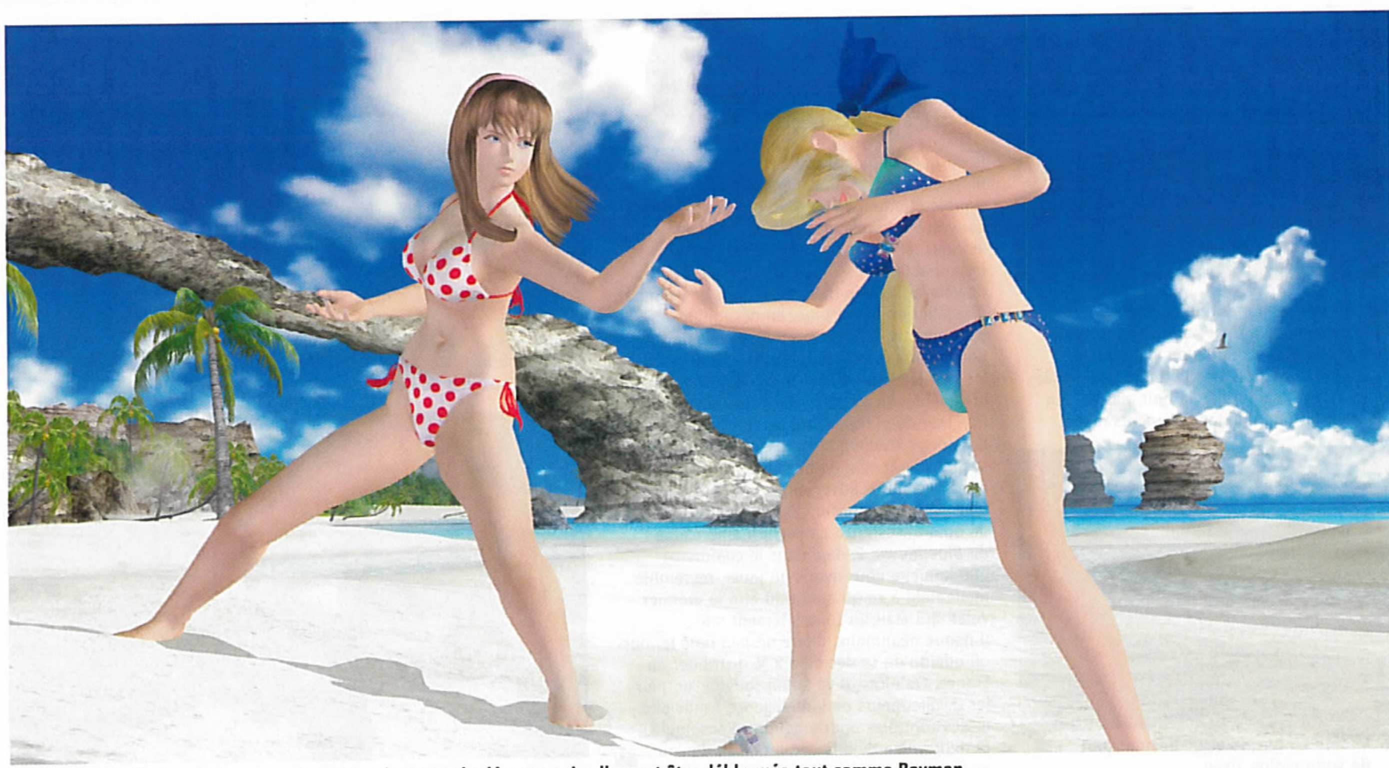
Xtra

LA REVANCHE

Tomonobu Itagaki voulait à tout prix travailler chez Sega, c'était le rêve de sa vie. Après avoir été évincé de l'entreprise au hérisson, il décide donc de présenter son projet de jeu de baston à Tecmo, qui l'embauche de suite. Avec le temps, il a fondé la Team Ninja, dont il est aujourd'hui le grand manitou. Certains échecs ont parfois du bon.

Mauvaise foi légendaire : Fan ultime de *Virtua Fighter 4*, ne vous étonnez pas du parti pris de notre envoyé spécial qui joue d'ailleurs de temps à autre sur le *Live* à *DOA Ultimate* sous le *nick* Nyamko.





Hitomi de *DOA3* ne fait pas partie des combattants de départ, mais elle peut être débloquée tout comme Bayman.

de vie, si vous tombez au mauvais endroit et que vous dégringolez.

T. Itagaki : Je ne pense pas que cela soit « *too much* ». Certes, vous pouvez perdre la moitié de votre barre de vie, mais votre adversaire aussi ! *DOA Ultimate* est un jeu juste pour tout le monde. Et puis, reconnaissez-le, la première fois que vous voyez votre adversaire tomber, faire des tonneaux, ou qui se fait exploser contre un panneau en néons, n'avez-vous pas trouvé cela jouissif de voir sa barre de vie diminuer au fur et à mesure ?

Nous rétorquons alors que selon les décors, juste un des deux persos au début du match a le fossé dans le dos, et que nous ne saisissons pas bien sa définition du mot « juste ».

MOX : Vous avez fait un jeu aux qualités graphiques indéniables, mais les puristes préféreront se diriger vers un *VF4*, bien plus technique, avec des combats plus sérieux.

« Mon jeu est comme une soucoupe volante, on ne peut monter qu'à deux dedans. »

(T. Itagaki s'énerve.)

T. Itagaki : Mais on se bat sérieusement dans *DOA Ultimate* !

Visiblement bien « chaud », nous choisissons ce moment pour lui parler de Tekken 5 *et de* Virtua Fighter 4 Final Tuned. *On rappellera juste qu'il avait conseillé aux programmeurs de* Tekken 4 *(Namco) d'arrêter de faire des jeux.*

MOX : Quels sont les points forts et les points faibles de ses concurrents directs dans le domaine de la baston 3D ?

T. Itagaki : Avant tout, mon but était de faire un jeu divertissant. Je trouve par exemple que *Virtua Fighter* est bien trop technique et trop rebutant. Je n'ai pas encore joué à *Tekken 5*, mais cette série n'évolue pas vraiment selon moi. Alors que *DOA Ultimate* est un jeu où tout le monde peut s'amuser. On n'aura pas besoin d'apprendre des enchaînements de dix boutons comme dans *Tekken*.

MOX : Que pouvez-vous nous révéler sur l'avenir de la série *Dead Or Alive* ?

T. Itagaki : Actuellement, je travaille entre autres sur *Dead Or Alive 4*. *DOA Ultimate* permettra d'en savoir un peu plus sur la vie d'Ayane. Le prochain opus sera centré sur celle d'Helena.

Xtra



LE CHOC DES TITANS !
Convaincu de la supériorité de *DOA* sur les autres jeux de baston, Itagaki San nous avait invités à comparer *VF4* et *DOA3* à l'époque. Le producteur de la Team Ninja possédant la borne arcade du titre de Sega !



Kasumi, toujours aussi sexy et toujours aussi dangereuse.



Chaque décor est prétexte à de nouvelles animations.

Spéciale dédicace : Merci aux équipes de Tecmo et surtout à Mitsuru Tsutsumi pour leur gentillesse et leur accueil lors des différentes présentations de leurs jeux.

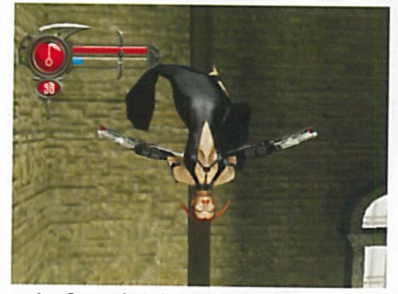
BloodRayne 2

Magazine Officiel XBOX ON Y A JOUÉ

L'ange de la mort réclame du sang frais !


Dév. : Terminal Reality
Éd. : Majesco
Genre : Action/aventure
Live : Non
Nbre joueur : 1
Sortie : Avril 2005
Site : www.majescogames.com

La partie vampirique de Rayne ne peut contenir sa soif de sang... Ses ennemis éternels vont encore une fois pâtir de sa malédiction, car même à la tête d'une armée entière de prédateurs de la nuit, pas moyen d'arrêter la rouquine tant ses dents rayent le parquet ! Apte au combat, acrobate émérite, flingueuse hors pair, l'agent BloodRayne semble être le résultat d'un croisement entre Catwoman, Prince of Persia, Max Payne, le Punisher et Tony Hawk. Union fort improbable devez-vous penser, mais il suffit de voir la bestiale belle glisser sur une rampe d'escalier en bullet time, en décapitant ses ennemis dans de grandes gerbes de sang pour mieux comprendre l'image. Tout ce qu'il faut est là pour l'amateur d'action soutenue et violente. En tout cas sur le papier, on en frémirait de plaisir. Entre les finishs dignes de *Mortal Kombat*, les phases de shoot en suspension la tête en bas et les morsures dans le cou des adversaires, il y a de quoi faire pâlir des rangs de jeunes démons et de boss ancestraux. La version américaine de *BloodRayne 2*, déjà dans le commerce et à laquelle nous avons pu jouer, ressemble finalement à ce qu'aurait dû être le premier volet, qui était lui complètement raté... Il risque néanmoins d'être un peu daté le jour où quelqu'un se décidera à le distribuer en France. Ou alors, il va falloir fouetter un peu les développeurs de l'Intelligence Artificielle et des contrôles pour améliorer l'ensemble. BloodRayne a déjà la combinaison de cuir, ne reste plus qu'à lui fournir l'accessoire...


La tête en bas, la visée devient tout de suite moins aisée...

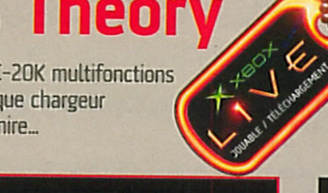

Une douzaine de finishs bien sanglants sont prévus.


Allez un petit câlin, ça se refuse pas ! Quoi que...

Molyneux consacré : considéré exemplaire dans son domaine, Peter Molyneux (Fable) va être décoré par la Reine d'Angleterre de l'Ordre de l'Empire Britannique !

Splinter Cell : Chaos Theory

En équipe ou en solo, quelques-uns des équipements pour le fusil SC-20K multifonctions du Sam Fisher nouveau ! Précision pour cette arme ultra précise, chaque chargeur contient 30 balles, de quoi aérer à loisir les cibles dans la ligne de mire...



Dév. : Ubisoft
Éd. : Ubisoft
Genre : Infiltration
Live : 4 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 ou 2
Sortie : Fin mars 2005
Site : www.splintercell.com


Mode Sniper
Ainsi modifié, le SC-20K permet à Sam d'atteindre des cibles à très longue distance avec une précision mortelle. Attention toutefois, son manque de discrétion sonore pourrait vite vous faire repérer...


Mode Secondaire
Modification pour propulser différents gadgets sur des objectifs à distance. Les différents projectiles ont notamment des fonctions de surveillance, de neutralisation non létale et de diversion.


Mode Shotgun
Transformé en fusil à pompe semi-automatique, votre arme devient l'outil parfait pour les affrontements armés à courte et moyenne distance. Évidemment, n'espérez pas l'équiper d'un silencieux.


Caméra-glue
Pour la surveillance. Diffuse un gaz qui rend inconscient. Produit un bruit pour faire diversion. Équipée des visions thermique et nocturne.


Grenade à gaz
Libère des vapeurs d'acide chlorhydrique. Non mortelle mais neutralisante. Rayon d'action relativement limité.


Électrocuteur
Balles chargées en électricité. Rend inconscient en quelques secondes. À combiner avec de l'eau pour des résultats optimaux !

Le poids des ans ? Il semble plus gros, plus ridé, plus vicieux. Voilà les remarques entendues au *MOX*, qui ne portent pourtant sur aucun Toulousain, Corse ou Japonais, mais juste sur le Sam Fisher version 2005 !


KONAMI
KING ARTHUR
Pour que la Légende
devienne Réalité
XBOX
KING ARTHUR
12+
KONAMI
BUENA VISTA
XBOX
www.konami-europe.com
12+
www.pegi.info
King Arthur™ © 2004 Disney. King Arthur film images © Touchstone Pictures. Portions © 2004 Konami of Europe GmbH. Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Krome Studios.
Microsoft, XBOX et les logos XBOX sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation.

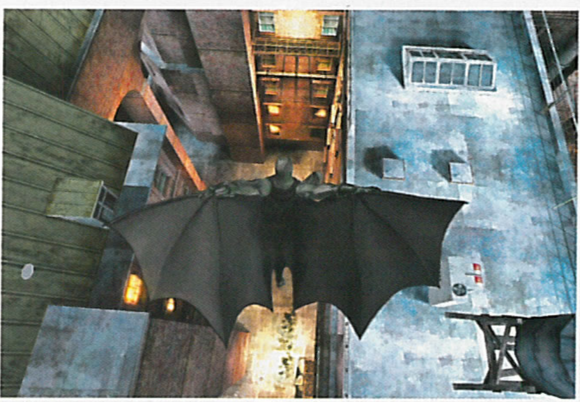
Batman Begins

Nouveau départ pour le chevalier noir…



Un long-métrage *Batman*, et donc fatalement un jeu dédié, doit pointer le bout de ses oreilles pour l'été. Bruce Wayne alias Batman n'a jamais vraiment eu de chance lors de ses dernières adaptations en jeu vidéo, subissant même les derniers outrages avec le calamiteux Dark Tomorrow de Kemco (noté 4/20 dans le N° 16). Si l'on fouille dans les archives, la dernière adaptation réellement convaincante de la chauve-souris remonte à 1988 avec le titre développé par les Anglais d'Ocean, sorti en même temps que le premier film. Depuis, des flots de bits ont coulé sous les ponts, mais l'histoire se répète. Michael Keaton a été remplacé par Christian Bale (*American Psycho*), Tim Burton par Chris Nolan (*Memento*) et Ocean par Eurocom. Défense de pouffer ou d'afficher un sourire narquois en entendant ce nom : sait-on jamais, 2005 sera peut-être l'année de la renaissance pour ce studio britannique jusqu'ici roi des conversions rapides !
Trêve de sarcasmes, *Batman Begins* ne s'annonce pas moche du tout et semble plutôt intéressant à jouer, reprenant des éléments de jeu ayant fait le succès d'un autre déséquilibré… Sauter d'immeuble en immeuble suspendu à un fil, coller des beignes à des délinquants, les saucissonner puis les livrer à la police, ça ne vous rappelle pas un certain tisseur de toiles ? L'esthétique sera par contre beaucoup plus *dark*, Batman ne sortant que la nuit. Le scénario devrait reprendre celui du film, dont on ne sait pas grand-chose aujourd'hui…
Vaguement inspirée par le comics *Batman : Year One* de Franck Miller, l'histoire couvre les toutes premières années de carrière du justicier capé. Dans sa lutte contre la criminalité organisée de Gotham, il rencontrera un ami (le commissaire Gordon) et surtout beaucoup d'ennemis ! Pas de Joker ici : le *bad guy* principal sera l'Épouvantail, un psychiatre devenu criminel. Pour coffrer la pègre, Batman disposera de tous ses joujoux habituels tels des Batarangs à divers usages (grappin, assommoir…) et de sa précieuse Batmobile. L'action se passera en majeure partie à Gotham City, mais l'on pourra également visiter sa proche banlieue : qui n'a jamais rêvé de visiter l'asile d'Arkham et de côtoyer ses chaleureux pensionnaires ? On croise les doigts et on espère que tout se passera bien : verdict cet été, sur grand et petit écran !


Comme Sam Fisher, mais avec une cape et des oreilles pointues.


On ne vole pas, on plane, c'est pas la même chose !

Pour attirer Batman, le Bat-signal reste la meilleure alternative.


Le bullet time permet à Batman d'anticiper les rafales de balles.


Les criminels paniqueront lorsque vous les coincerez.


Batman se bat principalement à mains nues.

Xtra

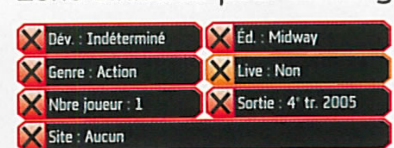
PSYCHOPATHE NON-VIOLENT
Batman est l'un des plus vieux héros de comics encore en activité : sa première apparition remonte à mai 1939 dans le numéro 27 de *Detective Comics*. D'après la légende, son créateur Bob Kane (1915-1998) aurait été inspiré par des dessins de Leonard de Vinci pour le design du costume. Ne disposant d'aucun super pouvoir, Batman a également la particularité de ne jamais tuer ses adversaires.


Le costume a été fortement retravaillé : adieu le logo jaune !

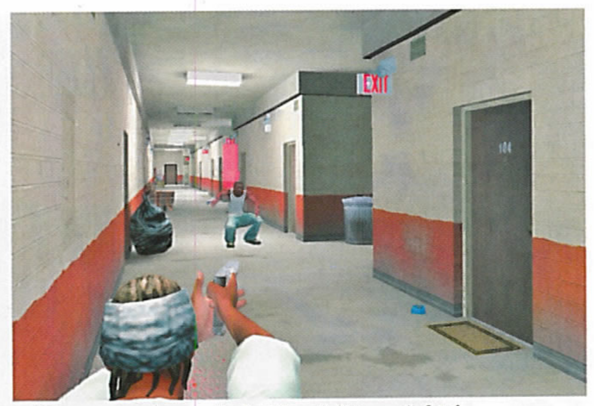
Solo : Pas d'allié trapéziste au costume improbable pour Batman dans le jeu… Vous devrez faire cavalier seul. Dommage, Robin pouvait faire mourir de rire les adversaires avec sa dégaine !

Fear & Respect

Zone sinistrée pour se flinguer le gun de travers...



Le prochain jeu de Midway s'attaquera directement au territoire de *GTA San Andreas*. *Fear & Respect* retracera la réinsertion musclée d'un ancien membre de gang fraîchement sorti de prison. L'action se déroulera dans le quartier de South Central à Los Angeles, immortalisé par des films comme *Menace II Society* ou encore *Boyz'n the Hood*. Citer ce dernier titre n'est pas le fruit du hasard puisque son producteur/réalisateur John Singleton s'est impliqué personnellement dans ce projet. Il faudra donc s'attendre à des scènes de combats à mains nues, de la conduite de véhicules, des fusillades à coup de flingues tenus de travers, et pas mal d'insultes issues du langage fleuri des ghettos ! Pour survivre dans la jungle urbaine, les choix du héros, ressemblant au passage comme deux gouttes d'eau à Snoop Doggy Dogg, seront capitaux. Il devra décider s'il doit gagner le respect des autres en battant par exemple des gangs plus puissants que le sien, ou inspirer la crainte avec toutes les conséquences que cela entraîne (vengeance, trahison...). Sur ce point, *Fear & Respect* utilisera un système d'alignement largement inspiré de celui de *KOTOR* mais à la sauce *gangsta*. Sur le papier, il possède tous les éléments pour devenir un *GTA-killer*. vous pouvez compter sur les *bad boys* du *MOX* pour vous en dire plus dès l'arrivée d'une version jouable.

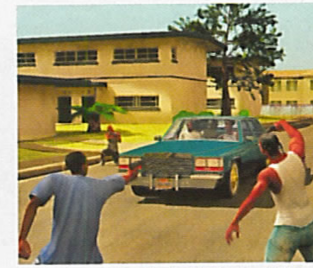


Des gangstas dans un lycée ? Pas réaliste, mais fatal...



Les enfants ne mentent jamais, surtout avec un calibre en mains...

Un homie en vie est un homie qui sait se planquer !



Les parades à South Central L.A. sont très très animées !

Le film ? Paramount a acheté les droits audiovisuels de Fear & Respect. Avec des noms comme Snoop et John Singleton, cela ne restera pas qu'au stade de projet a priori.



La preuve qu'on peut être un poids lourd et décoller malgré tout...



Égocentriques et à se la raconter les basketteurs ? Non...

Magazine Officiel XBOX ON Y A JOUÉ

NBA Street V3

Paniers percés carrément bien remplis !



Les grosses pointures des parquets s'exportent dans la rue pour des challenges encore plus palpitants. Dans le volume 3 de *NBA Street*, le nombre de combinaisons de dunks possibles atteint le demi-million ! Les figures sont toujours étonnantes et permettent une fois de plus d'échapper à la loi de la gravité. Et il n'en faudra pas moins pour impressionner le jury du tout nouveau concours de smashs. Vous aurez aussi la possibilité de composer votre propre terrain, du panier à l'environnement, et de choisir les règles de chaque partie.

Et pour faire le basketteur idéal, laissez libre cours à votre imagination. Grâce aux outils de customisation très complets, vous pourrez alors le créer à votre image si le cœur vous en dit et lui attribuer les caractéristiques physiques et techniques d'un Jordan...
Sur le terrain, les systèmes de Tricks (feintes et figures) et de Gamebreakers (tricks améliorés) ont subi une nette évolution, permettant de faire pratiquement tout ce que l'on veut et avec classe. Il ne s'agit plus de mettre bêtement des paniers, mais de faire preuve de créativité et de style pour acquérir de précieux points de réputation.
Les personnages bénéficient d'une meilleure modélisation, se déplacent bien mieux qu'auparavant et donnent encore cette impression de fun déjà présente dans la précédente édition. À surveiller pour ceux qui trouvent *NBA Live* trop rigide.



Le dunk parfait allie technique, puissance et inventivité !

Les noms des dunks en disent long sur leurs effets.

Chien pas aux abois... Rappeur reconnu, acteur à ne pas connaître, animateur d'émissions TV, Snoop Dogg écume aussi le monde du jeu vidéo en apparaissant dans *True Crime*, *Def Jam* et maintenant *Fear & Respect*.

L'âge de fer

Nouveau long-métrage des réalisateurs de *L'Âge de Glace*, *Robots* fait partie de ces sorties du 1er avril qu'on souhaite meilleurs qu'une mauvaise blague. Suivant au boulon près le film, on y évoluera dans un monde mécanique 3D, en upgradant son perso de compétences et gadgets divers. Exploration, énigmes, combats, un mélange connu mais qui peut rouler, si il n'utilise pas trop de mécanismes rouillés...



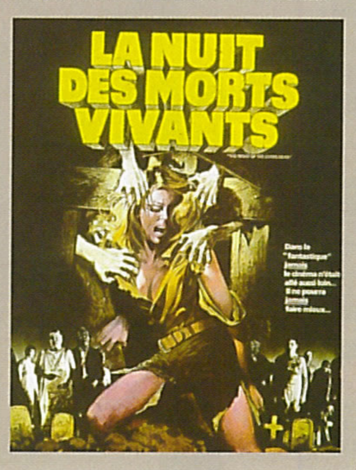
Ovale mais pas obtus...

On n'en avait pas de fameux sur Xbox, et pourtant fans et anciens pratiquants comme Fred et Fabrice n'en pouvaient plus d'espérer... Il est viril, sale, violent et en short, c'est le *Rugby 2005* d'EA Sports, qui se proposera de faire découvrir aux profanes et pros fans l'expérience si particulière de l'ovalie. Début d'engagement pour le printemps, période où nos deux amoureux du ballon ovale vont certainement se rapprocher encore...



Increvable et intemporel !

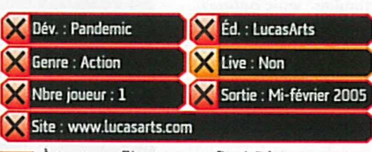
C'est bien connu, les zombies, ça ne meurt jamais et ça revient toujours ! Dans ce registre pourri, mais pas repoussant, George A. Romero est un maître du cinéma d'horreur aux relents de putréfaction. Raison pour laquelle Hip Games a conclu un accord avec la boîte de production du réalisateur pour créer des jeux basés sur certains longs-métrages du *maestro*. On espère donc forcément du *Zombies* ou de *La Nuit des Mort-vivants*...



Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

Mercenaries

Les forts de guerre profitent à tous, surtout à vous !



Dév. : Pandemic	Éd. : LucasArts
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueur : 1	Sortie : Mi-février 2005
Site : www.lucasarts.com	

À tout conflit, tous profits ! Récemment, en Asie, le taux de chômage pour pacificateurs motivés aux CV blindés y est inversement proportionnel au taux de mortalité non naturelle... En effet, suite à la réunification ratée des deux Corée, le pouvoir s'y partage par la force, par le crime.

Vols à la tire, à la jeep, à l'hélico...

Une fois lâché sur le terrain aux dimensions gigantesques, et sans aucun chargement de zone tue-l'envie, un simple coup d'œil à la carte permet de se rendre compte du partage de la zone et des risques à venir. Bien qu'il existe quelques endroits démilitarisés, donc en théorie hors de toute attaque, la proximité des QG adversaires conseille une prudence relative pour ne pas finir troué ou explosé à cause d'une violation de territoires plus ou moins involontaire... Surtout qu'une fois un véhicule emprunté à une des puissances en lice, vous bénéficiez de suite de l'identité de cette dernière. En zone hostile, il vaut mieux alors la jouer profil bas, en évitant d'abuser du klaxon pour embarquer des renforts ou de refaire le marquage au sol avec du sang ennemi. Reste que pour l'équilibre des forces, vous pouvez aussi disposer de moyens plus lourds à tout moment, grâce au vol de véhicules ! Pour cela, il suffit de s'approcher du poste du pilotage et d'en dégager l'ancien proprio. Simple à exécuter sur les tout-terrain, camions et voitures civiles, ce tour de passe-passe-moi le volant donne plus dans le tour de force en face d'un blindé... En effet, pour éviter d'avoir des orifices supplémentaires, il faut contourner l'objet long et fumant de la douleur, pour enclencher ensuite la manœuvre automatique

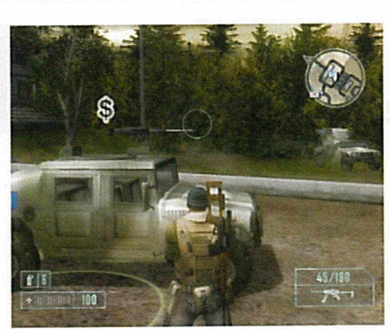
Transfuges ? Encore à régler, le transport de troupes qui mélange parfois les soldats de factions ennemies... On se retrouve ainsi avec des casques bleus voyageant avec des Sud-Coréens !







Le QG chinois. Ambiance chaleureuse...



Ce symbole indique une mission annexe.



Dans les airs aussi, la bataille fait rage !



Un des « 52 » sur le point d'être neutralisé.



L'écran rouge signifie une mort imminente.



Et hop, un pâté de maisons soufflé !

« En plus de sa grande liberté d'actions, *Mercenaries* dispose d'un incroyable moteur physique. »



Profitez de toutes les ressources !



Des satellites aident au guidage de bombes.



Une prise de pouvoir affirmée sur le tank...

de piratage. Alors, et suivant le type de véhicule blindé, vous neutralisez le conducteur soit avec une grenade, soit en lui donnant un cours express de close-combat. Quant aux virées en hauteur, outre le chapardage discret et fourbe, mais à moindres risques, d'hélicos dans les campements, il existe le détournement en vol à basse altitude. Plus aléatoire, pour ne pas dire suicidaire, c'est une technique à appliquer essentiellement quand on veut changer de modèle parmi ceux d'un même camp, car autrement c'est l'affrontement direct !

Les tas d'urgences à gérer

On le voit, la notion d'autorité territoriale est primordiale pour mener à bien les missions données par chacun des cinq camps (nord et sud-coréens, Nations Alliées, mafia russe et armée chinoise). Objectifs par ailleurs motivants à accomplir et gérer, puisque les intérêts de tous divergent, ce qui n'est pas rien ! Et comme les activités de sabotages de relais de communications, de sauvetage d'espion, de vol de matériel ou d'assassinat de mafieux améliorent ou enveniment vos relations avec un des cinq employeurs potentiels, il est toujours préférable de bien peser le pour et le contre avant d'accepter un contrat.

Par ailleurs, si le sale travail - pourtant propre à fournir émotions fortes au moindre coup de feu échangé - vous lasse, des emplois annexes sont proposés. Ces défis limités dans le temps regroupent épreuves de course contre le chrono pour récupérer un colis, ou emmener au cœur des affrontements un journaliste qui court après du sensationnel, de l'explosif...

Xtra

À DOMICILE ?

Lorsque vous vous faites ravitailler par un camp ou l'autre, faites attention à l'endroit où vous vous trouvez. Être en territoire chinois à attendre un hélico sud-coréen vous donnera des munitions en plus certes, mais dans le corps...

Prêt à tout, partout, tout le temps !

En plus d'être entier dans sa liberté d'actions proposées, *Mercenaries* dispose d'un incroyable moteur physique. Absolu dans son registre, il gère, sans tirer au flanc une seule seconde ni s'essouffler devant certains travaux d'envergure démesurée. Étant donné ces états de faits, les courses poursuites alimentées au plomb ou les cavales pédestres de shoot sont intenses et rythmées pour mieux marquer. À pinces donc, on en pince vite pour les lancers de grenades étourdissantes et à fragmentation précis, les snipes à couvert pour ne pas être découvert à distance, ou la si défoulante et classique foulée sauvage à arroser tout ce qui bouge et tire encore. Jubilation généralement sans temps mort, mais avec énormément de cadavres, qui se déroule sans accrocs, la visée étant toujours juste et les ripostes souvent très à propos.

En résumé, à ce premier véritable débriefing d'après opérations, *Mercenaries* ne fait pas qu'aligner des contrats à honorer, il paraît bien parti pour remplir le sien, et au mieux !

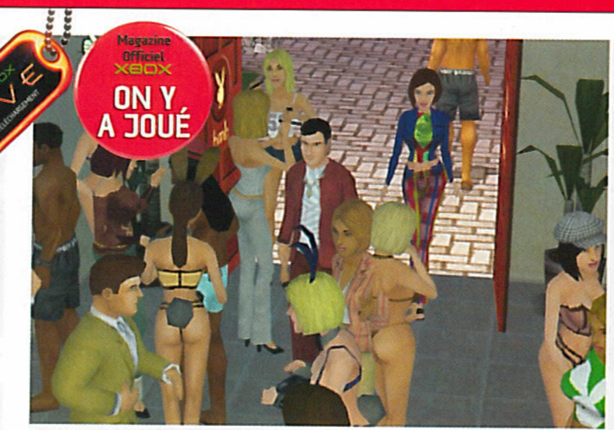
He's back ! De retour de vacances, Fred n'a rien perdu de son bon goût plus ou moins assumé. Voyant un DVD karaoké des Village People traîner, il l'embarque en prétextant le prêt pour un autre...

Playboy The Mansion

Aux pervers les mains pleines et les bourses vides !

Dév. : Cyberlore
Éd. : Arush
Genre : Simulation
Live : Non
Nbre joueur : 1
Sortie : Février 2005
Site : www.unleashyourbunny.com

Habitué à faire évoluer son alter ego fantasmé, le joueur va désormais pouvoir se projeter dans la robe de chambre d'un milliardaire, et pas n'importe lequel ! Créateur de *Playboy*, la bible de l'érotomane chic, Hugh Heffner est aussi et surtout le pape de l'oisiveté érigé en mode de vie. Il va donc falloir, plus que de raison, craquer de la thune et croquer de la mignonne ! Quel que soit le mode de jeu choisi (libre ou scénarisé), votre but sera donc avant tout de fabriquer les meilleurs mags possibles. Il vous faudra trouver ainsi les plus beaux modèles pour la couv' et les pages intérieures ! Pour les articles, vous chargerez vous-même un de vos reporters d'écrire un papier sur tel ou tel type de sujet. Chaque personnage a en effet, en plus de ses caractéristiques principales, des centres d'intérêts ne demandant qu'à évoluer. Le principal atout de *Playboy The Mansion* tiendra ainsi dans les relations que vous nouerez avec chacun lors des fêtes organisées par vos soins. Liste d'invités, Bunnies pour s'occuper des célébrités et plein de dollars dépensés pour décorer du plus mauvais goût possible votre demeure et ses à-côtés : une orgie, ça ne s'improvise pas ! Ceux dont la vie s'est faite monastique y étancheront donc avec avidité leur soif de luxure. Les autres, qui ont encore une vie sexuée ou qui en ont toujours l'espoir, ont tout intérêt à attendre le mois prochain.



Augmentations mammaires mais réduction polygonale pour toutes !

Vous pouvez organiser votre Manoir comme bon vous semble.



Devant votre appareil, la belle se prêtera à toutes vos exigences.



Votre harem se constituera à la même allure que votre célébrité.

Bêtes de concours... sur le site www.twingalaxies.com qui regroupe tous les records du monde sur un nombre hallucinant de jeux. Le champion y totalise 305 performances mondiales !



Les cinématiques ne sont pas une sinécure pour tous les protagonistes.



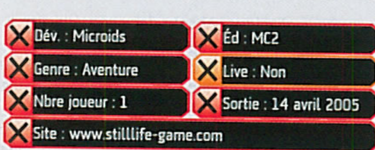
La 2D possède un gros avantage en matière de détails !



L'icône grandira quand vous dégotterez un indice !

Still Life

Le jeu ne tient qu'à un fil, et la vie aussi !



Dév. : Microids
Éd : MC2
Genre : Aventure
Live : Non
Nbre joueur : 1
Sortie : 14 avril 2005
Site : www.stilllife-game.com

Syberia a fait ses preuves, ses concepteurs n'ont donc pas intérêt à lâcher l'affaire. *Still Life* reprendra donc tous les éléments de son modèle pour plonger l'aventurier fonctionnaire (tu cliques et ça te plaît) dans une tout autre ambiance. Ici, l'atmosphère grisâtre de Chicago donne naissance à un climat étouffant qui lorgne de près le climat d'un *Seven*. En lieu et place de Brad Pitt, Victoria McPherson vous tiendra compagnie dans ce long voyage aux tréfonds d'un esprit malade. Nouvelle recrue de la police de la ville, Victoria se verra chargée d'une enquête sur une série de meurtres. Le joueur débarquera sur le devant de la scène du cinquième crime. Avec une interface qui n'a malheureusement que peu évolué, vous devrez alors récolter tous les indices qui s'y trouvent. Balader une icône sur des décors ultra détaillés dans le glauque a au moins la qualité de changer considérablement du style habituel plus grand public. D'autant que le mystère s'épaissit bien vite, au fil de meurtres et d'énigmes tordus. L'héroïne découvrira entre autres de nombreuses ressemblances avec des meurtres commis à Prague quatre-vingts ans plus tôt et sur lesquels son aïeul s'était penché... Il faut juste espérer que l'haleine fétide qui se dégage de *Still Life* ne manque pas de souffle pour hérisser le poil du joueur jusqu'au climax !



Mon précieux ! Un anneau attire toujours la convoitise !

Volontaires : S'il y avait du monde pour une visite guidée du Manoir (Fred en tête !), personne ne s'est précipité pour essayer le jeu (Fred en queue)... Étonnant, non ?

GunGriffon : Allied Strike

Game Arts recycle ses drôles de Mechs.



Plus connu pour ses RPG (*Grandia*, *Lunar*), Game Arts fait son entrée sur Xbox avec un nouvel opus de son antique série de jeux de Mechs. Pas vraiment impressionnant sur le plan technique, *GunGriffon* pourrait néanmoins présenter un intérêt certain avec ses modes *Live* et son design recherché. Le joueur doit en outre faire preuve d'un minimum de tactique pour enchaîner raids et missions d'escorte à travers les 13 niveaux du mode Solo, les munitions étant en quantité restreinte et les ravitaillements en zone hostile assez délicats. Une raison de plus pour exploiter au mieux les spécificités des diverses armures mobiles (du « quadripède » inébranlable au modèle léger capable de voler) et de l'équipement proposé. À noter qu'en plus des classiques Deathmatch et Team Deathmatch (sur 11 cartes dont 3 dédiées), un mode Coop (à 2) est prévu, en LAN ou sur le *Live*.



Les divers « High MAC » ont plutôt une bonne dégaine.



Une vue intérieure est disponible, et recommandée.



La fidélité des expressions de certains premiers rôles est assez amusante.



Scènes et persos sont identifiables immédiatement !



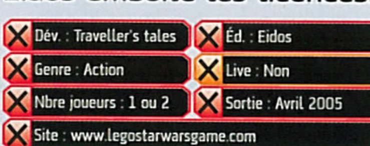
En espérant pouvoir débloquer un bon chasseur Tie...



Un second joueur peut à tout moment prêter main forte.

Lego Star Wars

Eidos emboîte les licences... Et ça a l'air de tenir !



Après toute une pile de jeux bancals faits de briques et de broc, *Lego* pourrait bien en tenir un jeu qui ressemble effectivement à quelque chose. Mieux, ce quelque chose n'est autre que la nouvelle trilogie *Star Wars*, qui n'a sans doute jamais présenté un tel capital sympathie. Le look de l'ensemble, particulièrement soigné et fidèle aux deux univers, n'y est évidemment pas étranger. *Lego Star Wars* devrait reproduire tous les moments clés des *Épisodes I*, *II* et *III*, à travers 18 niveaux jouables seul ou en Coopération. Plutôt *old school* dans son principe, le titre enchaîne les phases d'action/plates-formes avec les éternelles batailles spatiales et autres scènes « véhiculées ». Le joueur alterne alors à volonté parmi les héros mis en scène (toujours présents à l'écran), mais un mode libre permet également de rejouer avec n'importe quel personnage débloqué. Le casting en compte plus d'une trentaine aux caractéristiques distinctes sur un total de 48. On y trouve évidemment les figures emblématiques de la nouvelle saga, du jeune Obi-wan à Darth Maul, en passant par les Mace Windu, Jango Fett et autre Jar Jar Binks, mais de nombreux indices laissent espérer que les monuments de l'ancienne trilogie seront aussi de la partie. Mine de rien, près du quart des boîtes de *Lego Star Wars* vendues ont trouvé acquéreurs chez les plus de 18 ans... Sauront-ils en tenir compte ?

Raze's Hell

Ils sont si mimi... On voudrait les massacrer !



L'empire du mignon a vécu. Après *Conker* et *Oddworld*, *Raze's Hell* viendra à son tour casser le mythe du « tout mimi, tout gentil ». Dans la peau d'un monstre patibulaire, le joueur devra anéantir l'adorable envahisseur de son monde pourri, afin de lui restituer toute sa laideur originelle. Un concept plutôt charmeur, d'autant que le jeu d'action d'Artech sera jouable à plusieurs sur le *Live* ou en écran splitté, y compris en Coop.



Prudence, l'ennemi est prêt à tout pour vous attendrir.



La palette de mouvements rappelle le dernier *Oddworld*.

Case départ : 20 niveaux d'action/infiltration/baston, 10 armes, des ennemis sournois... Raze's Hell se démarque quelque peu de la production habituelle d'Artech, spécialisé dans les jeux de société.



Agenda février 05

De tout pour tous les goûts et sans aucun arrière-goût ce mois-ci ! Moins de jours, mais plus de plaisirs, alors autant s'organiser pour tous les essayer...

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
			PAS POURRIS, BIEN MÛRS ! Pourris mais pas tombés loin de l'arbre à came, les flics de Los Angeles s'évadent à l'air libre le temps du DVD de la première saison de *The Shield*. 2	**MONARQUE À L'ARC** Édition normale et Director's cut pour le DVD du *Roi Arthur*, avec pour la seconde 15 minutes de violence en rab. Du sang à faibles coups ? 3		
	JUSQU'À LA MORT ! Comédie romantique britannique oui, mais avec du zombie répugnant dedans, *Shaun of the Dead* a déjà ses fans au *MOX* ! 7	8			**REGAIN DE FORCE** Sortie hexagonale du RPG planétaire de la Xbox ! L'épreuve ultime de *KOTOR II* pour pencher définitivement d'un côté ou de l'autre... 11	12
	À COEUR ET À CRIS ? Mots doux, cadeaux, ambiance tamisée et bouches en cœur, c'est le moment de faire parler le vôtre, c'est la Saint Valentin ! 14		**PARADIS INFERNAL ?** Le Bien, le Mal et Keanu Reeves au milieu... Mise en scène surréaliste d'un détective pas clair au milieu de forces obscures dans *Constantine*. 16		**CAVALEUR ET FRANC-TIREUR** Velu et bourru, ce pistolero vengeur aligne les primes de choix. *Oddworld : la Fureur de l'Étranger* tire juste et s'encaisse de front ! 18	19
		22	**SORTIE DE L'ARTISTE...** *Success story* autant qu'histoire émouvante, Ray c'est la vie rythmée et la carrière entraînante d'un Ray Charles increvable ! 23	24		

Rab de bonus ! À voir et jouer aussi : au ciné, *Coup d'éclat* (le 2) et *Final Cut* (le 23), en DVD, le coffret de *Riddick* (le 23). Pour le pad enfin, *Otogi 2* (le 11) et *Mercenaries* (le 18). Optimisez votre temps !

La Terre n'a pas
besoin de héros
mais d'un sauveur.





BUNGIE
halo2.com



msn Messenger
messenger.msn.fr



HIT MUSIC ONLY!


HALO 2
Le 10 novembre,
la Terre ne sera plus jamais comme avant.



UN HOMME. LE CHOIX DES ARMES.
DESTRUCTION À VOLONTÉ.
Disponible le
21 janvier 2005
Microsoft game studios
fasa studio
16+
www.pegi.info
Dans MechAssault 2, cet homme c'est vous, l'un des derniers survivants du clan des Wolf Dragoons. Prenez les commandes de Mechs, robots géants de plus de 15 mètres de haut. Enfilez votre armure de combat, accrochez-vous aux parois des buildings et tentez de hacker les Mechs de vos ennemis. Sautez dans un tank ou pilotez un VTOL pour approvisionner vos co-équipiers. Avec le mode Conquest sur Xbox Live, entrez dans un monde en ligne persistant avec pour seul objectif la suprématie de la galaxie. Rejoignez l'une des 5 Maisons réparties sur 45 planètes et avec votre clan partez à la conquête du système solaire. Nouveaux ennemis, nouvelles armes, nouveaux environnements, avec MechAssault 2 votre champ de bataille prend une nouvelle dimension.
www.xbox.com/fr
MECHASSAULT 2
LONE WOLF
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE



Xfiles

Des dossiers complets sur un thème particulier, un genre donné ou un jeu majeur, souvent après avoir eu la chance de nous rendre directement au studio de développement.

Star Wars : Republic Commando
Page 40

Jeunes Padawans : Merci à Philippe et Judicaël, véritables fans de *Star Wars*, qui nous ont permis de récupérer un sabre-laser Master Replica pour la photo.

XBOX LIVE
JOUABLE EN LIGNE

Republic Commando

Incarner un clone, ça vous dit ? Eh bien, sachez que dans l'univers de Star Wars, même les seconds rôles ont la peau dure !

Texte : Jean-François Mariotti

Dév. : LucasArts	Éd. : LucasArts
Genre : Action/Stratégie	Live : 16 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Sortie : Mars 2005
Site : www.lucasarts.com	

Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

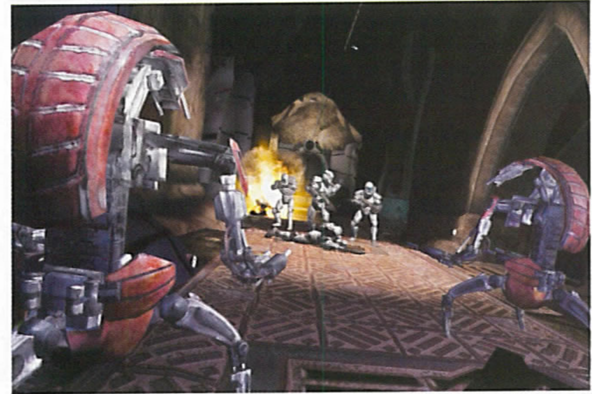
EXCLUSIF XBOX

2005 : En quelques mois vont sortir coup sur coup *KOTOR II*, *Republic Commando*, *Revenge of the Sith* et *Star Wars Lego*. Il faudra bien ça pour finir les deux trilogies en beauté.


Après le simulateur, de l'action ! La bataille de Geonosis n'attend pas.



Cette silhouette vous indique une action possible pour l'un de vos hommes.


Ces Droidekas sont aussi dangereux que les films le laissaient imaginer.

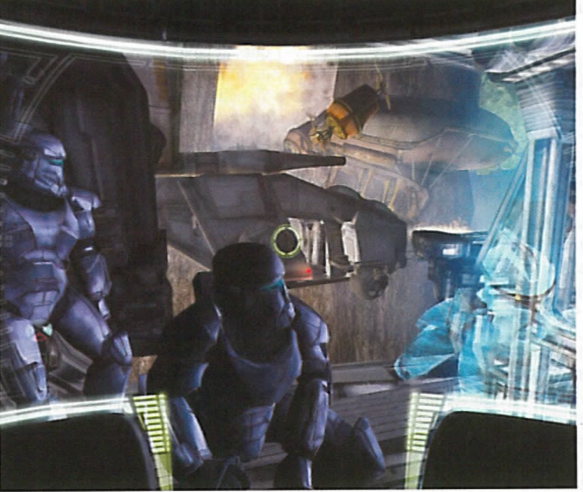


En toutes circonstances, l'IA alliée tente de couvrir toutes les zones possibles.


En pleine mission, un hologramme vous improvise un briefing.



Le clonage est dans l'air du temps, c'est certain. Entre les clowneries des Raëliens et les brebis que l'on reproduit à l'infini en éprouvette, les JT en font des gorges chaudes. Et pourtant... On a bien essayé de prévenir un monde incrédule des terribles débordements qu'une telle technologie provoquerait. Imaginez Toulouse repeuplée entièrement à l'image d'un Fred, par exemple ! Quoi ? C'est déjà le cas ? OK, mais pire ! On pourrait carrément craindre que Berreb, définitivement fatigué de son équipe, ne se clone lui-même dans le but de faire le meilleur mag de jeu vidéo du monde ! Pensez à Yann et Katia, ils ne s'en remettraient pas. Bref, le clonage, c'est le début de la fin. Les fans de *Star Wars* le savent bien, eux qui se passent le mot depuis des années. Depuis qu'un certain Obi-Wan Kenobi, en 1977, a évoqué la fameuse « guerre des clones », désastre qui perdit l'ancienne République et vit l'avènement de l'Empire. Mais pour en savoir plus sur l'influence de ces manipulations génétiques sur le destin de la galaxie, il a fallu attendre l'*Épisode II*, sorti en 2002 sur les écrans. Et là, surprise ! Avant d'être les ancêtres de ces neuneus lobotomisés de Stormtroopers, les clones, piliers militaires providentiels de la République, ont lutté auprès des gentils contre la menace Sith. Évidemment, on devine que tout ceci tient un peu de la manipulation habile, et que cette fameuse arme secrète à l'échelle d'une armée finira bien par péter dans les mains des politiciens. Mais bon, ça, seul l'*Épisode III* nous dira comment. D'ici là, si vous voulez en apprendre un peu plus sur ces drôles de bonshommes tous identiques, ou presque, il n'y a qu'un moyen : attendre patiemment la sortie de *Republic Commando* en lisant ce dossier !


Même les simples séquences de transition offrent du grand spectacle.

Répliquer et adapter

Ça tombe à peu près sous le sens, mais qui dit clonage dit organisme original, source de toutes les copies. Dans l'*Episode II*, c'est Jango Fett, papa de Boba, qui sert de base aux trifouillages génétiques des scientifiques de la planète Kamino. Une idée plutôt maligne, notre gaillard représentant à cette »

Épisode III : Une fois de plus, un film *Star Wars* va diviser les foules. D'un côté, les vrais fans (?), Berreb et JF, de l'autre, le reste de la rédaction, d'un cynisme (si peu) et d'un mauvais goût reconnus (jamais) !

Une Dream Team dans les étoiles

Republic Commando vous met dans la peau d'un officier (le n° 38 !), avec trois clones hyper spécialisés sous vos ordres. Avec le temps, il devrait être amusant de voir comment leur personnalité, assez basique au départ, va se développer !



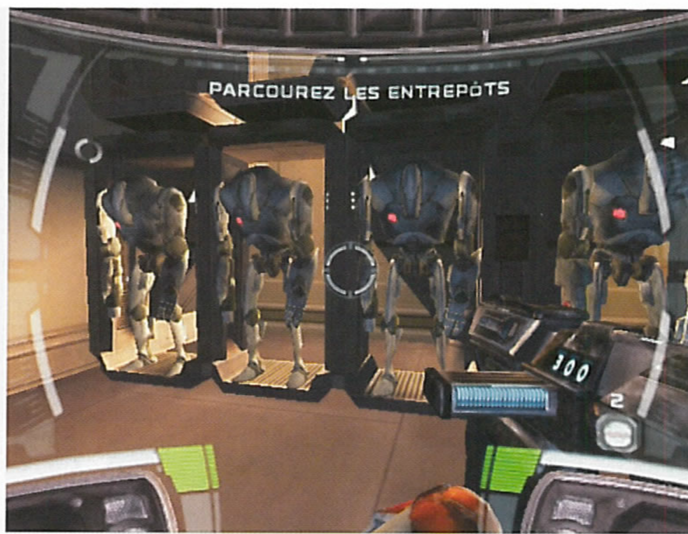
RC 01/140 (40 de son prénom) est le hacker du groupe, et un clone respectueux de l'autorité.



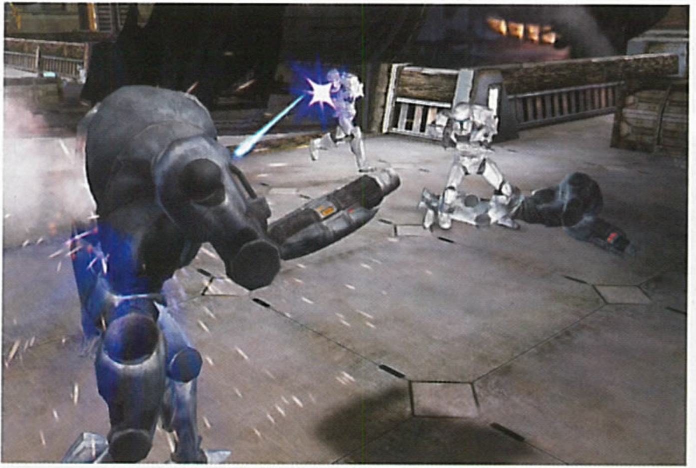
62 est le spécialiste en explosif. Il faut l'entendre blaguer pendant qu'il pose une bombe...



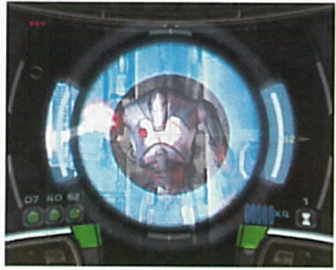
07 a une personnalité de sociopathe. Pas vraiment étonnant pour un sniper monomaniaque.



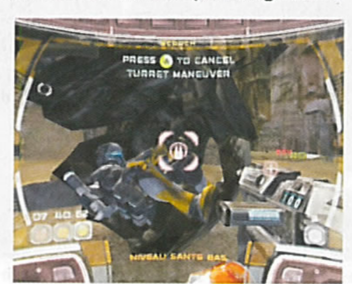
Ces robots de combat sont désactivés... Pour l'instant !



Apprenez à concentrer le tir de vos hommes sur les cibles les plus dangereuses.



Il vaut mieux voir ce robot dans cette lunette qu'en plan trop serré !



Montez dans cette tourelle ou ordonnez à un allié de le faire.



Une fois de plus, les Wookies sont de la partie. Et à vos côtés, s'il vous plaît !

> « *Republic Commando* récupère divers concepts éprouvés auprès de la concurrence. »

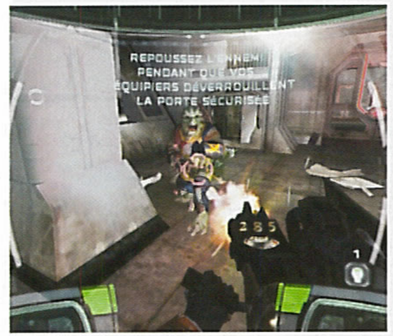
» époque ce qui se fait de plus proche du super-soldat, brillant physiquement comme d'un point de vue tactique. En plus, le bougre porte l'armure comme personne, ce qui n'est pas rien quand on envisage une armée entière habillée chez Saupiquet. Bref, les clones sont destinés à être aussi efficaces, ou presque, que leur papa. Dans une version moins individualiste, s'entend ! Mais pourquoi cette digression de notre part ? Parce qu'il en va à peu près de même du jeu *Republic Commando* qui, s'il n'innove en rien, possède le bon goût d'aller récupérer divers concepts éprouvés auprès de la concurrence. On l'a vu depuis quelque temps, les seuls jeux *Star Wars* à nous avoir impressionnés sont ceux qui ont su sortir du carcan étriqué de la licence trop fidèle. Pour s'affranchir de cet écueil, les gars de LucasArts sont allés à la pêche du côté de *Rainbow Six*. Car franchement, quitte à faire un jeu sur une bande de gars tous semblables, autant les utiliser carrément en équipe, avec un véritable enjeu tactique ! *Republic Commando* ne s'en prive pas, et à l'usage, la version que nous avons eu en main nous a plus que rappelés les meilleurs moments du titre d'Ubisoft, dans une version SF nettement plus grand public et décomplexée. Ici, personne ne s'appelle Ding mais, bizarrement, l'humour est bien plus souvent au rendez-vous ! Pourtant, ne soyons pas injustes. Précisons d'emblée que si les deux titres possèdent une interface et un concept très proches, les aventures de nos clones d'élite se destineront, elles, plutôt au joueur lambda. *Star Wars*, c'est du grand spectacle, et à ce titre, vous allez en prendre plein les yeux !

La stratégie pour les nuls

Interface et concept très tactiques, mais déjà vus ailleurs. C'est clair dès le début du jeu, passé les quelques minutes en solitaire, à apprendre les rudiments du métier et à reconstituer votre équipe. C'est-à-dire trois hommes en plus de leur officier, votre alter ego : une vraie escouade de tueurs, le haut du panier clonique, des commandos surentraînés, supérieurs au soldat de base, et plus proche que jamais de l'ancêtre Jango. Il ne s'agit pas non plus de nous faire jouer le troufion de base ! Du coup, en guise de copies carbones, on se retrouve quand même avec de sacrés spécialistes, tous instruits dans une discipline précise : le sniper, le hacker, l'artificier... Et vous, à peu près bon à tout faire, mais galonné, ce qui vous permet d'envoyer les autres se faire flinguer en premier. Et tout ça se joue simplement, à la manière de *Rainbow Six*, justement : une pression prolongée sur le bouton A fait apparaître un menu composé d'ordres simples, et la croix directionnelle confirme votre choix. Certes, il n'y a pas là matière à remporter Waterloo du côté des Français : « *Suivez-moi* », « *Pacifiez telle zone* », »

Savant fou : D'après les dernières rumeurs scientifiques, le prochain sujet de clonage envisagé serait l'espèce des Brandon. Après la brebis Dolly, est-il bien raisonnable de régresser ainsi ?

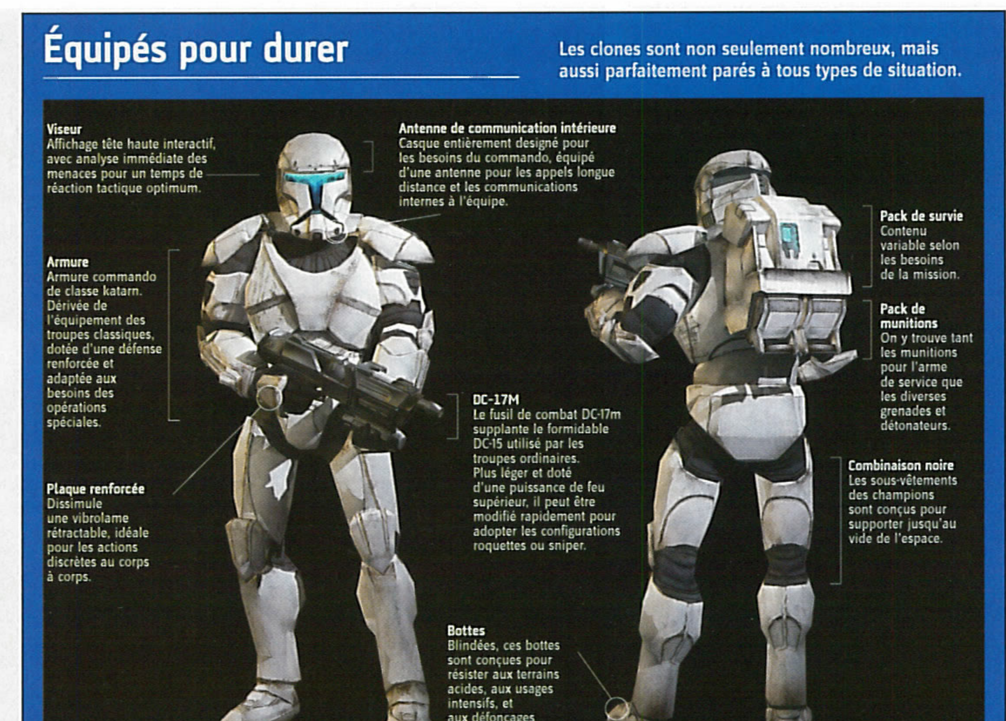
Vous pouvez tout à fait vous passer de vos hommes pour poser cette bombe.



Les situations de stress abondent. *Republic Commando* n'est pas un jeu très serein...

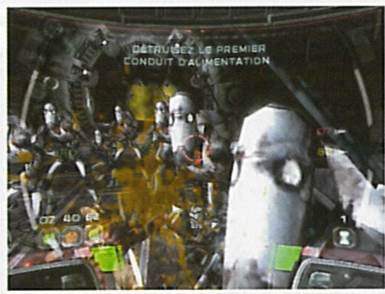
Équipés pour durer

Les clones sont non seulement nombreux, mais aussi parfaitement parés à tous types de situation.





Certaines races utilisent des armes primitives... Comme ces shotguns, par exemple.



Ces robots de base sont nombreux mais aussi fragiles que dans les films.



Les soldats geonosiens abusent largement de leurs ailes et de leur agilité.

« Tous clones qu'ils sont, nos gaillards n'en affichent pas moins une personnalité propre. »

» « *Retraite* », ou « *Foncez droit devant en tuant tout ce qui bouge* »... Ça ne va pas bien loin ! Mais attention, ces formations bourrines ne sont qu'une base très variable en fonction des situations. Au gré des niveaux, selon les circonstances, le jeu suggère également des zones 3D auxquelles vous pourrez assigner vos hommes afin qu'ils remplissent des tâches précises. Ici, une silhouette transparente vous indique que votre artificier peut faire exploser cette porte, ou que votre hacker peut la pirater. Là, de la même manière, on nous désigne un poste idéal pour votre sniper, ou tout simplement pour balancer des grenades droit devant. Bref, c'est de la tactique clé en main, ce qui s'avère tout de même pratique dans le feu de l'action, quand on n'a que quelques secondes pour échafauder un plan. Car de l'action, dans *Republic Commando*, il y en a, et sacrément !

Un petit pas pour les clones, un grand pas pour la République.

À l'image des films de Lucas, on n'est décidément pas là pour potasser le sens de la vie ou l'*Art de la Guerre* façon Sun Tzu. Pas le temps ! Une pression que les objectifs de mission, les scripts et l'environnement visuel ou sonore se chargent de vous rappeler en permanence.
Ainsi, le jeu étant partagé en courtes campagnes, votre première assignation vous voit projeté au cœur du conflit de Geonosis, relaté à la fin de l'*Épisode II*. Un véritable chaos, vécu depuis la perspective pleine de bruit, de fureur et de sueur des fantassins, plutôt que celle nettement plus snob des Jedi. Dans les cieux, on aperçoit des batailles enragées entre engins volants, et au loin, d'énormes blindés ravagent des champs de bataille. Mais pas de panique, pour le joueur, il ne s'agira que d'un décorum au mieux flippant, le gros des ennemis étant composé de ces pauvres robots si prompts à exploser au moindre impact. Évidemment, quand on se retrouvera face à des Geonosiens d'élite ou des Droidekas, ce sera une autre paire de manche... À ce qu'on a pu voir des divers ennemis du jeu (l'éditeur en annonce plus d'une dizaine totalement différents), »

Guest star : Jango Fett, même s'il meurt pendant la bataille de Geonosis, sera abondamment cité durant toute la campagne solo de *Republic Commando*. Après tout, c'est un modèle pour tous les clones !

Un pour tous, tous pour un !

Il devrait être difficile de mourir définitivement dans *Republic Commando*. Dès qu'un de vos hommes tombera, vous pourrez le ranimer, pour peu que vous disposiez de quelques précieuses secondes. Et lorsque ce sera votre tour de perdre toute votre santé, vous aurez la possibilité de demander un service équivalent à vos équipiers. S'il y a des survivants, *of course*...



Occupez-vous de votre pauvre gars au sol, ou demandez à l'un de vos soldats de le faire.



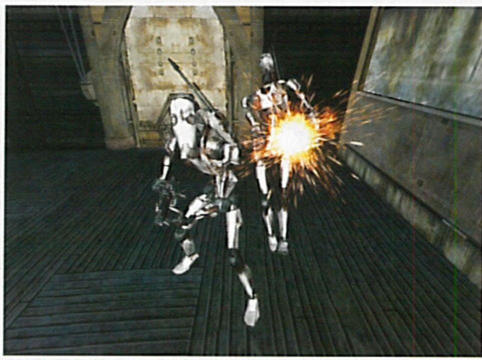
Vous avez pris un mauvais coup. À vous de voir si vous souhaitez être ranimé.



Cet obstacle ne tiendra pas longtemps face aux explosifs de votre artificier.



Ce genre de scènes de guerre ne devrait pas trahir l'esprit des films.



Ces robots semblent si fragiles. Quel dommage qu'on n'ait aucun sabre-laser !

» l'Intelligence Artificielle devrait être à peu près correcte. *Wait and see*, mais en tout cas, pour dézinguer sauvagement tout ce beau monde, nos clones de choc disposeront d'un vaste choix d'armes. Votre alter ego aura ainsi la possibilité de customiser son blaster au cours de l'aventure, afin de le transformer à loisir et en quelques secondes en fusil de sniper, en lance-roquettes, en mitrailleuse... Quand il ne s'emparera pas tout bêtement des armes adverses. On a beau être à la pointe de la technique, le shotgun d'une race primitive et belliqueuse, c'est toujours une trouvaille bien utile, non ?
Là aussi, attendez-vous à une bonne douzaine d'engins de mort. Évidemment, tout ceci bénéficie de la banque de sons de Lucasfilms, avec les vrombissements officiels et les « piou piou » des lasers. Le tout enrobé dans un écrin musical qui s'annonce absolument fabuleux, fait de grands classiques et de morceaux originaux. Avec une mention particulière pour un très beau thème lyrique, influencé par le *Duel of Fates* de John Williams.

Aux quatre coins de la galaxie

Vous l'avez compris, *Republic Commando* s'annonce comme assez jubilatoire, tant pour les fans de *Star Wars* que pour un grand public avide de sensations. sans doute pas de quoi hurler au chef-d'œuvre tactique, mais un passage obligé et diablement excitant avant la sortie de l'*Épisode III : Revenge of the Sith*. Parce qu'en plus d'être spectaculaire, il promet également de combler les trous entre les deux derniers films, en relatant les grands moments de la guerre des clones. D'ailleurs, on ne restera pas forcément longtemps sur Geonosis : quelques missions plus tard, on filera directement sur un vaisseau républicain mystérieusement à la dérive, pour une ambiance aux antipodes de la précédente : climat oppressant, menace invisible, parano permanente dès lors que les commandos devront se séparer... Et là, le jeu de redevenir un FPS pur et dur le temps de quelques niveaux, pour certains très explosifs ! Des surprises comme ça, *Republic Commando* en ménage pas mal, surtout que les autres environnements proposés devraient eux aussi varier les plaisirs tout en faisant intelligemment avancer l'histoire. Citons parmi eux l'incontournable Kashyyyk, planète mère des Wookies. De quoi oublier qu'on ne joue finalement que des seconds couteaux dans un conflit ou les Jedi et les Sith mènent la danse. Eh oui, tous clones qu'ils sont, nos gaillards n'en affichent pas moins joyeusement une personnalité propre, et parfois hilarante ! Il paraît que c'est courant, de s'individualiser un minimum, quelques mois après la sortie de la cuve... Du coup, attendez-vous à voir vos gars singer les manières et les dialogues des films de « durs », type *Douze Salopards* ou *Aliens*. Ils s'affubleront même de petits surnoms, tentative réjouissante d'outrepasser leur véritable nom de baptême, c'est-à-dire à peine un pauvre numéro.
Le constat est sans appel : la vie de clone n'est drôle qu'à condition de se raconter des jolis films. Une promesse que ce diable de jeu pourrait bien tenir, en attendant l'ultime épisode de la saga sur les écrans qui, si l'on en croit le teaser, sera grandiose !

> « Votre première assignation vous voit projeté au cœur du conflit de Geonosis ! »

Xtra



LA CUISSON DES CLONES
L'introduction du jeu revient allègrement sur la naissance et l'entraînement d'un soldat de la République. Le temps de jeter un œil à la condition pathétique des clones de base, et de comprendre que vos commandos ne sont pas si ordinaires que ça.

Multi : *Republic Commando* proposera divers modes, tant en écran partagé qu'en LAN ou sur le *Live*. À prévoir : du Deathmatch solo ou en équipe, du Capture the Flag, de l'Assaut...



« *Republic Commando* promet de combler les trous scénaristiques entre les *Épisodes II* et *III*. »

Expert : Aussi étonnant que cela puisse paraître, les développeurs du jeu ont engagé un instructeur des Navy Seals en tant que conseiller sur le jeu. Comme quoi, tout n'est pas que SF...

Xpertise

Tous les jeux du marché testés en toute impartialité. Le guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper !

La notation

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité. Elles prennent en compte le prix, la cible et la concurrence dans le domaine représenté.

De 0 à 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

De 6 à 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

De 10 à 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

De 14 à 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir si vous appréciez déjà le genre. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 et plus...
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... À acheter sans hésitation.

Les stars du X

ÉLITE
Ces jeux peuvent être achetés les yeux fermés et deviendront des classiques.



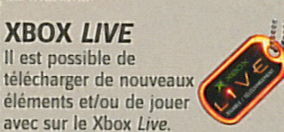
JEU DU MOIS
C'est un titre qui sort du lot grâce à ses qualités ludiques indiscutables.



SÉLECTION
Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction.



EXCLUSIF XBOX
Uniquement sur Xbox et aucune autre console du marché.



XBOX *LIVE*
Il est possible de télécharger de nouveaux éléments et/ou de jouer avec sur le Xbox *Live*.

SUR LE DVD
Une version jouable est disponible sur notre DVD. Essayez-le !



Étrangement bizarre



Février est l'un des mois les plus intéressants de l'année. Les fêtes sont passées : tous les gros titres étant sortis, les éditeurs lâchent dans la nature les jeux considérés comme appartenant à la seconde partie de tableaux, à savoir des produits « différents » comme on dit. À l'instar de l'industrie cinématographique, ce sont les retombées des gros hits qui permettent de financer les projets originaux. On remercie donc très fort les blockbusters pour leurs chiffres de ventes permettant la sortie de titres beaucoup moins conventionnels grâce à leurs rentrées financières. Grâce à eux, *Otogi 2* et *Oddworld la Fureur de l'Étranger* sont parvenus à investir les magasins : un joli tour de force à une époque où la nouveauté fait peur. Deux jeux atypiques, techniquement maîtrisés, visuellement hors normes et proposant de vivre des aventures à mille lieues des conventions en vigueur. Far West alternatif ou Extrême-Orient de légende, choisissez votre dimension et vivez des épopées hors de notre espace-temps. Des jeux de rêve, pour rêver et s'évader : tout comme à la lecture d'un bon roman de science-fiction ou de *fantasy*, un jeu devrait avoir la capacité de couper du réel et de permettre, le temps d'une partie, de se croire ailleurs. Dans la vraie vie, rien ne vous empêche de tuner une voiture, de faire du ski ou conduire une Ford. Par contre, voler, se balader avec une dégaine de pistolero ou piloter un robot géant risque d'être un peu plus ardu. Aucun autre média n'est capable de nous faire vivre de tels moments d'évasion alors ne soyez pas timorés, lâchez le réel et partez vers l'inconnu : vous verrez, ça fait du bien le dépaysement !

> « Un jeu devrait avoir la capacité de couper du réel et de permettre, le temps d'une partie, de se croire ailleurs. »

Frédéric Brunet
Chef de rubrique Xpertise

Remarque. Les jeux présentés dans les pages suivantes ont, pour la plupart, été testés sur des versions éditeurs pré-commerciales. Le produit disponible en magasin peut comporter de très légères variations. La qualité des images peut comporter des variations d'un test sur l'autre, selon le système de capture d'écran employé (réseau ou acquisition vidéo).



Berreb
Rédacteur en chef
Moi, bizarre ?
Juste différent. Oui, j'aime le catch. Oui, j'ai 17 versions différentes de Pégase (*Saint Seya*) en figurine. Non, je n'aime pas la série des *GTA* ni *Need For Speed*...



Stéph
Chef de rubrique
Moi, bizarre ?
Juste décalé. Je suis persuadé que les gens croient que j'ai 25 ans, je suis allergique à toute fringue autre que Dickies, je ne peux pas boire d'eau sans anis dedans.



Jeff
Pigiste
Moi, bizarre ?
Juste comédien. Chemises audacieuses, teint hâlé, rides charmeuses, sourire Polydent ravageur : pas facile d'entretenir sa jeunesse. À défaut, jouer et faire jouer les autres me maintient l'esprit alerte...



Fab
Pigiste
Moi, bizarre ?
Juste inquiétant. Je parle peu, je bouge aussi silencieusement qu'un Nazgûl, j'aime les après-shampooing, le noir, travailler la nuit, la musique jouée à l'envers et passer ma vie dans les aéroports.



L'Étranger
Redresseur de torts
Moi, bizarre ?
Juste mystérieux. Ni famille, ni amis, personne ne sait rien de moi. Je sais que je suis une star mais je préfère l'anonymat. Je me vois mal à la Star Ac'... Sauf s'il y a des primes pour chaque scalp.



Fred
Chef de rubrique
Moi, bizarre ?
Juste *geek*. Je continue à acheter des jeux de cartes type *Magic*, je me ruine en consoles et produits import, je joue au paintball et aux MMORPG. La norme, quoi.



Sam
Pigiste
Moi, bizarre ?
Juste optimiste. Un jour, je gagnerai un concours de cosplay, j'arriverai à faire du headbanging et je pourrai jouer à un FPS plus de dix minutes sans vider mes tripes sur le clavier.

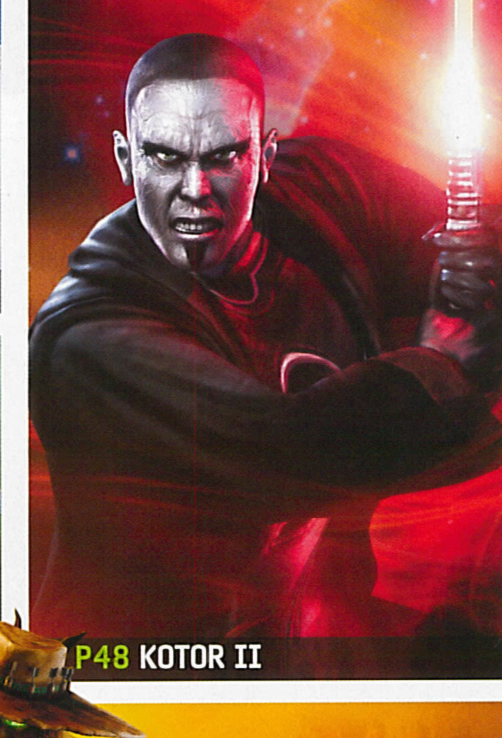


Brandon
Pigiste
Moi, bizarre ?
Juste incompris. Pourquoi tout ce que je raconte est interprété de travers est un mystère. C'est peut-être parce que je ne mets pas les mots dans le bon ordre...


P74 Otogi 2


P66 MechAssault 2

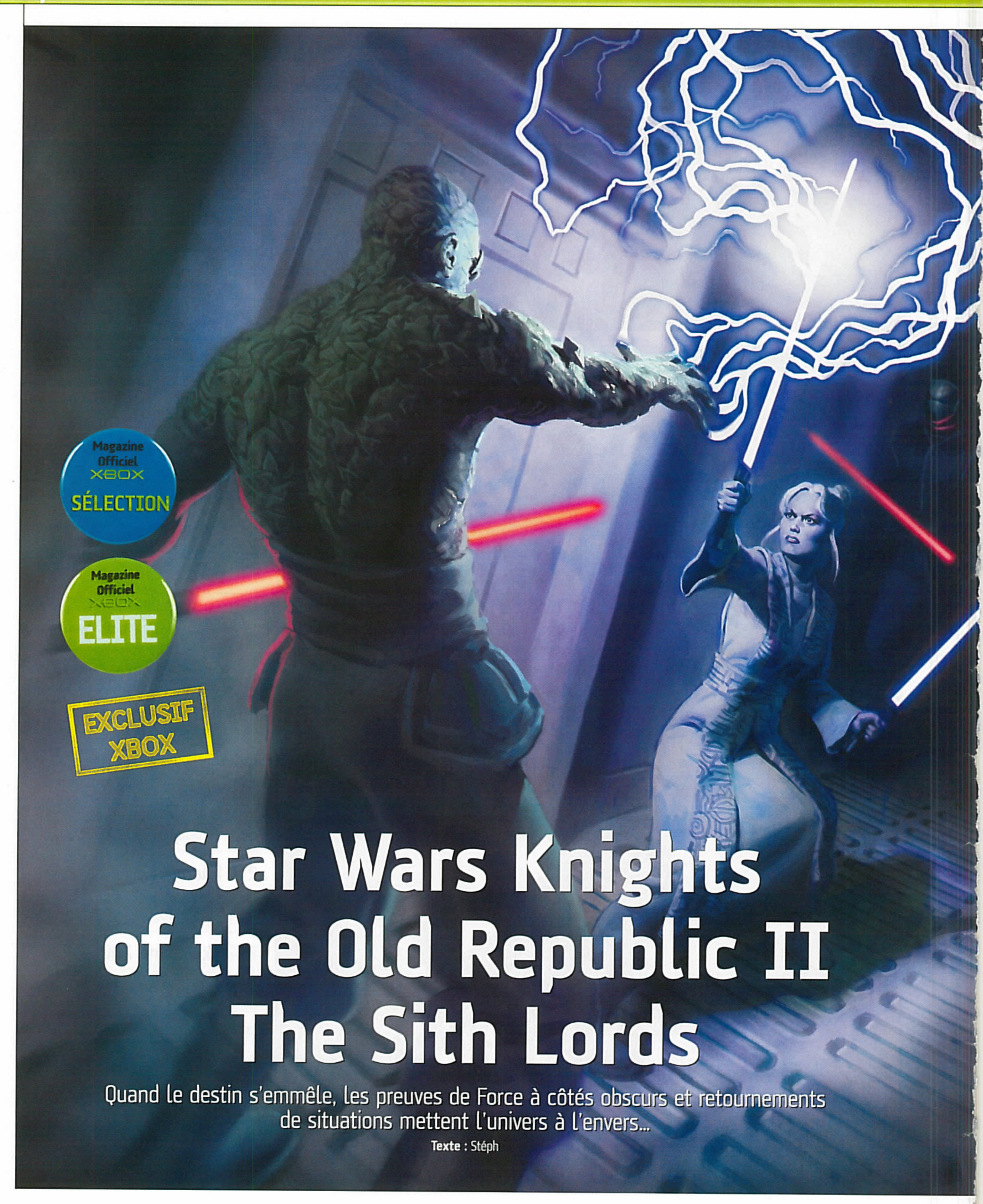

P72 Ski Racing 2005


P48 KOTOR II

P56 Ghost Master


P58 Oddworld La Fureur de l'Étranger

Fainéant. Le paintball, c'est bien et ça peut se jouer sur Xbox ! Le jeu *Greg Hasting Paintball* n'est hélas pas disponible en France. Une injustice qui agace Fred, lassé de la boue et des bleus...



Star Wars Knights of the Old Republic II The Sith Lords

Quand le destin s'emmêle, les preuves de Force à côtés obscurs et retournements de situations mettent l'univers à l'envers...

Texte : Stéph

Rattrapage obligatoire ! Liens du sens, de l'histoire, la trame de *KOTOR II* est forcément très liée à celle du premier volet. Ainsi, pour en savourer toute la richesse, mieux vaut l'avoir déjà pratiqué...



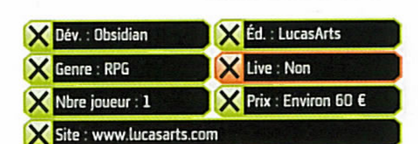
C'est pas encore le sabre-laser, mais ça tranche tout aussi bien.



Dans cette cantina, il faut affranchir une esclave.



La Handmaiden vous enseigne le corps à corps.



Le Bien, le Mal. Les Jedi, les Sith. Autant de certitudes présumées intemporelles, de combats supposés justes, de valeurs morales aujourd'hui sans défenseurs pour les soutenir. Pas plus que d'attaquants pour les ébranler... L'œuvre maléfique de Dark Revan cinq années plus tôt a fissuré l'équilibre des forces en corrompant la Force. Perversion à double action, les Jedi ne sont plus ou presque, idem pour les Sith. Le peu de vie restant passe donc le temps qu'il lui reste à survivre caché pour survivre plus vieux.
Dans ce chaos plus noir que l'intimité de n'importe quel seigneur Sith, un homme (ou une femme selon votre préférence, mais nous garderons ici le masculin du héros) se lève. Oh, pas loin, juste le temps de s'extirper de sa cellule hermétique, de sortir d'une stase de cinq longues années. Pas longtemps non plus, son séjour prolongé et forcé l'a vidé de ses forces. Alors il se traîne, trimballe sa carcasse à travers celle de Peragus, caillou planétaire dédié à l'exploitation minière.
Sur cet astre désastreux, à défaut de se trouver au mieux, il se trouve quelques biens. Une combinaison de survie de mineur, quelques medipacks et une arme de fortune qui ne paie vraiment pas de mine. Ce qui sera plus payant par contre, c'est son retour brutal à la réalité du monde troublé dont il va devenir le principal acteur. Au pied levé certes, mais avec une aptitude étonnante à cavaler lorsque des meutes de Sith sont lancées à ses trousses. Car, comme le lui apprend Kreia, une de ses premières compagnes d'infortune, sa tête est mise à prix. Une prime sans équivalent du reste, puisque lui-même n'a plus d'égal, étant considéré par ses prédateurs comme le dernier des Jedi ! D'où l'obligation de mettre toujours »



Vous pouvez vous associer aux mercenaires, et les trahir ensuite...



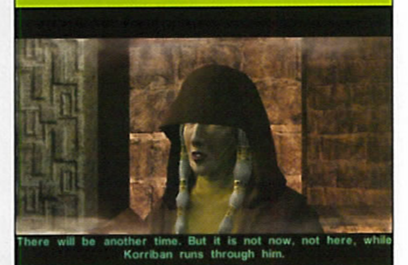
Spécialiste des explosifs, Bao-Dur se charge de tout déminer.



Voilà le genre d'améliorations possibles pour vos sabres-laser.

Les règles du JE

Contrairement à *KOTOR*, vos nouveaux équipiers sont très individualistes. Ménagez leur susceptibilité...



Kreia, mentor mystérieux aux vérités toujours très ambiguës...



La dernière des Handmaiden, encore pure, avant votre passage...



Bao-Dur, expert en technique, soldat toujours fidèle.

Menus indigestes... Malgré les nouveautés, il n'y a toujours aucune indication pour savoir si un équipement offre plus d'avantages que le précédent. On passe ainsi énormément de temps dans les menus...



↑ Même ces animaux résistent à la Force... Où va votre monde ?

Le démon du jeu

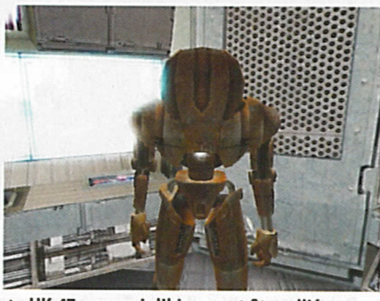
Faites une pause entre deux missions, le Pazakk et les courses de pod sont toujours là !



↑ Pensez à acheter des decks de cartes avant de commencer à jouer...



↑ Des lignes droites et quelques pièges, les courses sont assez basiques.



↑ Sabre-laser ultime ou effet d'optique, à vous de le découvrir...

↑ HK-47, ennemi d'hier, peut-être allié de demain, et encore...



↑ Les phases de shoot sont toujours aussi navrantes et ennuyeuses !



↑ Même en tenue légère, la Handmaiden réalise des coups critiques.

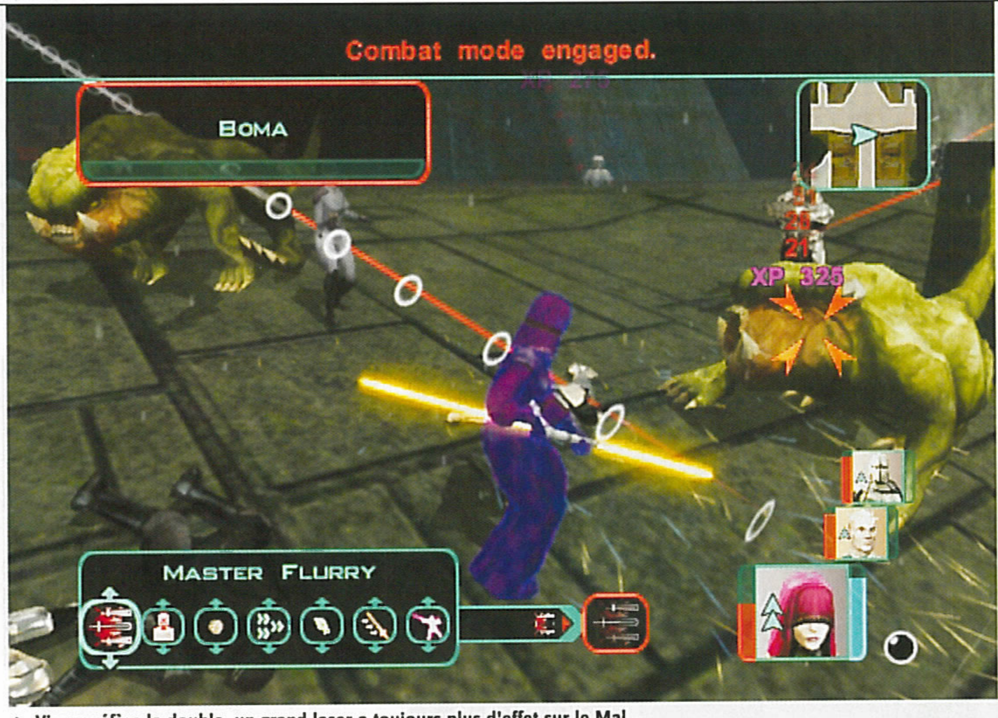
Xtra



Perversion pour tous ?
Vous croyiez les Wookies fondamentalement bons et loyaux ? Vous découvririez ici qu'ils peuvent aussi être monomaniaques, psychopathes et capables de faire du sale boulot pourvu que ça rapporte. Idem pour certains droïdes « alliés », qui n'hésitent pas à mentir, exterminer ou neutraliser quiconque ne sert pas leur cause, et accessoirement la vôtre...

» plus de distance entre lui et ses poursuivants très motivés, mandatés par un seigneur Sith, forcément dans l'ombre... Oppressante, pressante et stressante d'emblée, cette situation extrême nécessite force de caractère et physique pour tenter de s'en sortir plus fort. Ce qui, justement, tombe on ne peut plus mal ! En plus d'une perte de connexion avec le monde durant son sommeil contraint, la proie a aussi perdu tout lien avec la Force. Bref, celui censé sauver les autres semble déjà très mal parti pour se sauver lui-même. On le ressent dès les tout premiers instants de ce deuxième épisode : le climat n'est pas favorable, la conjoncture grave et désespérante. Un état de fait bien et mal établi à la fois lors des dix premières heures, au cours desquelles le sentiment d'impuissance presque totale rythme cruellement chaque action, chaque rencontre. Une mise en bouche et en condition qui prend le risque d'être qualifiée d'amère. Notamment en raison de combats contre des droïdes assassins et quelques poignées de tueurs Sith relativement primaires et à des années lumières de la puissance que l'on attend d'un Jedi. Comme quoi sans gros pouvoirs ni sabre-laser dans sa panoplie, le plus sage des Jedi aussi peut vite devenir frustré ! Des limitations certainement voulues pour faire prendre pleine conscience de l'état de chevalier en sursis qui est le nôtre. Seulement, était-il indispensable d'y passer autant de temps ? D'autant que les missions de début ne comptent vraiment pas parmi les plus passionnantes sur les dizaines à accomplir tout du long. Long démarrage donc, laborieux même parfois, qui laisse toutefois déjà entrevoir certains des aspects simplement exceptionnels de la suite du meilleur RPG de l'an passé. Dans les claques prises et »

Malus obscur... Certaines améliorations de sabre-laser n'acceptent que les persos du côté obscur. Pour éviter donc de vous retrouver avec un seul sabre en mains en plein combat, soyez vigilant quant à votre alignement !



↑ Visas préfère le double, un grand laser a toujours plus d'effet sur le Mal...


↑ La vue spéciale d'un perso permet de connaître les alignements des autres.



↑ Vous pouvez à tout moment passer d'armes à distance à armes rapprochées.

Variantes pas déviantes... pour changer !

Parce que les menaces ne sont jamais les mêmes, les combats souvent variés, plusieurs techniques de maniement de sabre-laser sont disponibles. Sur les 11 variantes au total, vous pourrez en apprendre 7 maximum. Celles-ci, sont plus ou moins adaptées en fonction du nombre d'adversaires face à vous, de leur aptitude ou non à utiliser les sabres-laser et enfin s'ils sont ou non des adeptes de la Force.



↑ Contre ce groupe, mieux vaut avoir choisi sa technique avant...



↑ Pour ce genre de duel, le bourrinage aussi fonctionne.



↑ Évidemment, les seigneurs Sith sont très doués au sabre, prudence...



↑ Pour ce type de bestioles, pas la peine d'être délicat !

« Il y a loin du Jedi que je fus, au Jedi que je suis, au Sith que je serais... peut-être ! »

» reprises avec un sourire de Hutt savourant les déhanchés de son harem, on trouve en premier lieu les dialogues. On le savait, ceux de *KOTOR* étaient déjà nombreux, travaillés et captivants au possible. Ce dont on se doutait moins, c'est qu'en plus de conserver tous ses atouts, ceux de sa suite sont d'envergure cosmique ! Plus abondants, mieux écrits encore, ils ont en plus une incidence réelle sur une multitude de paramètres de l'aventure. Car ici, manier le verbe est tout aussi primordial que manier le sabre. Ce, avec tout le monde. Qu'il s'agisse des dix membres de votre équipe, ou des personnages non joueurs abordés. La communication devient alors un atout, la diplomatie une nécessité, le mensonge ou les non-dits des sauf-conduits salvateurs. Bien entendu, à mesure que des capacités telles qu'influencer évoluent, de nouvelles questions et réponses s'ajoutent aux échanges verbaux. Là, il devient possible de forcer les gens à s'étendre sur des sujets sensibles, de soutirer des renseignements très précis, de s'attarder sur un détail en temps normal ignoré, voire carrément de faire douter un adversaire afin d'abaisser sa volonté, sa constitution, bref de le soumettre plus aisément ! Plus loin encore, on peut se rapprocher de ses équipiers en allant discuter de temps à autres avec chacun d'eux. S'enquérir de leurs besoins, écouter leur histoire personnelle, ou se ranger à leurs idées peut avoir des conséquences souvent bénéfiques. Ou non, si l'esprit qui vous anime est celui de la contradiction... Du bavardage qui rapporte donc, en ceci que des liens se créent au fur et à mesure entre des personnes pourtant d'abord très individualistes. Lesquelles relations amènent certains à vous enseigner leurs techniques de combats, à découvrir de nouveaux pouvoirs et sens Jedi, sans compter ceux qui désirent tout simplement devenir votre Padawan, votre disciple prêt à tous les sacrifices pour éviter le vôtre ! Comme dans toute relation rien n'est jamais définitif, on peut perdre très rapidement la confiance d'autrui. Que celle-ci ait été acquise au fil fragile de conversations sincères ou hypocrites... Le trafic d'influence est, on le comprend très vite, une arme redoutable et à double tranchant. Un inconditionnel ira jusqu'à déclamer à répétition sa foi aveugle, son amour entier de votre être intégral, tandis qu'à l'inverse le détracteur alignera remarques assassines ou fera vœu soudain, et parfois pénalisant, de silence... D'heure en heure, de trahisons en chantages divers et viciés, de promesses de toujours remises à jamais, il devient évident que le moindre de vos agissements peut entraîner un cœur pur vers la perversion ou montrer la lumière à une âme noire. Comme quoi, dans cet univers à l'abandon, l'amour propre ne le reste jamais très longtemps et les convictions profondes, elles, peuvent se perdre dans les abysses et ne jamais refaire surface. Tout en nuances, en contre-vérités volontairement perturbantes, *KOTOR II* se fait

Talent de persuasion ? En commentant une vieille photo, Fred s'est pris pour un Maître Jedi à la mauvaise foi ultime. *« Je fais le même poids qu'avant (...) J'ai même moins de joues. ».* La Force l'aurait-t-elle corrompu ?



Ces pyramides de savoir donnent plein d'infos sur les événements passés.



Pris dans le combat, les grenades ne vous dérangent même plus !

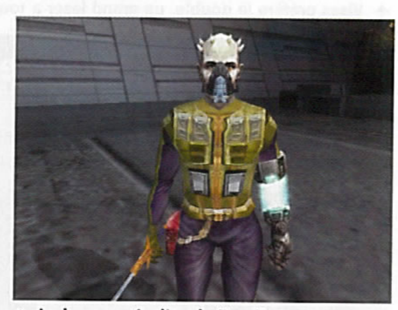


Le Ebon Hawk vous emmène d'une révélation à l'autre.



Quand on vous dit que les cadavres sont mieux fournis que les boutiques !


Dark Nihilus, beaucoup de style, mais peut-être pas assez de Force...


Le bras particulier de Bao-Dur vous donnera certains accès spéciaux...

« Le trafic d'influence est, on le comprend très vite, une arme redoutable et à double tranchant. »

» en outre un candidat tout désigné pour ébranler des certitudes branlantes. Penser que des actions bonnes sur l'instant n'auront jamais de répercussions négatives ou que les alliés authentiques d'hier ne seront jamais les adversaires naturels de demain n'a plus cours, ni d'échos forcément prévisibles. Tantôt fantômes insaisissables ou bourreaux identifiables, la menace peut venir de partout, frapper n'importe quand, être même initiée par des réfractaires viscéraux des luttes intestines entre Jedi et Sith. La paranoïa devient une habitude de survie, la suspicion un état d'esprit à appliquer en toutes occasions. Bref, ce qui est sûr, c'est que rien ne l'est plus et que certains retournements de situations valent largement le fameux « *Je suis ton père* », le souffle court en moins et la volonté de faire mal décuplée ! Accrues aussi, les possibilités d'évolution qui touche toutes les catégories, de personnages, d'objets et facilitent autant les missions que les affrontements. À commencer par la customisation et création de chaque équipement (armes, sabres-laser, armures, items de soins...) que l'on personnalise en utilisant des établis. Et comme les améliorations pour augmenter ses défenses et attaques diverses sont données à un rythme plus que soutenu, se constituer un arsenal conséquent ne force pas à l'économie, pas plus qu'au marchandage forcené avec les commerçants... Marge de progression tout aussi rapide, trop peut-être, en ce qui concerne la montée en puissance de vos compétences et caractéristiques. Qu'il s'agisse de sabrer de l'ennemi avec la délicatesse d'un Wookie en furie, ou d'encaisser tirs nourris de blaster et tentatives de soumission de Jedi obscurs, tout

Xtra

Entre deux !
Nouveauté, les Jedis gris ! Ni lumineux ni obscurs, ce sont les Jedi bannis par le conseil, considérés perdus sans être corrompus par l'Obscur...

Front commun

Vous pouvez assigner des attitudes spécifiques à vos équipiers en mode Combat.



Kreia est en mode Jedi, elle utilise donc principalement ses pouvoirs.



Placé à distance, Bao-Dur se concentre sur ses tirs de précision.

Équilibres des forces : Si vous optez pour un personnage masculin, vous aurez la Handmaiden dans votre équipe. Par contre, si incarner une héroïne est plus votre came, c'est le Disciple qui vous rejoindra.



Rappelez-vous : certaines alliances ne sont pas définitives...

Le bien par le mal !

Dénonciation, encouragements, mensonges... votre sphère d'influence est plus qu'étendue !



Grâce à vos paroles, les hommes vont être plus motivés au combat !



Un peu d'intimidation ne fait pas de mal, jusqu'à ce que...



Étrange, le réceptionniste ne s'inquiète pas du combat à venir...



Activer ces droïdes de défense permet de gagner un combat important...



Un peu moins stupides, vos équipiers vous suivent sans peine.

« Certains retournements de situation valent largement le fameux " *Je suis ton père* ". »

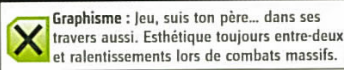
ou presque devient vite possible et sans trop se forcer. Du coup, en mettre un maximum en un minimum de temps se révèle presque trop aisé, le seul vrai risque mortel restant le surnombre, toujours délicat à gérer, notamment en environnement fermé. Quant aux nouveaux pouvoirs tels le contrôle des animaux ou la méditation de combat, le bourrinage basique fonctionne tellement bien qu'on en vient à se demander s'ils sont véritablement utiles...

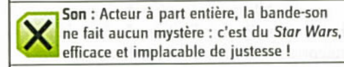
Malgré cet aspect primaire et sans réel besoin de subtilités, du calibre des différentes formes de maniement de sabre-laser (plus ou moins pertinentes en fonction du nombre d'adversaires, s'ils sont adeptes de la Force ou non), se frayer un chemin de cadavres jusqu'au dénouement ultime procure un sentiment de maîtrise et d'omnipotence clairement grisant ! Notamment, puisqu'assauts en nombre, opération de sauvetage a priori désespérée et siège de bâtiments à tenir sont mis en scène avec une intensité épique telle que chaque passe d'arme stylisée, aussi expéditive soit-elle, met quasiment en transe guerrière. De sorte, qu'à chaque instant, on se dit : il y a loin du Jedi que je fus, au Jedi que je suis, au Sith que je serai... peut-être !

Ivresse des sens qui perd un peu du sien par contre, quand il s'agit de technique pure. Là, la puissance mise en œuvre commence sérieusement à dater, pour ne pas dire à déséquilibrer le reste... D'une plastique tour à tour correcte à l'image de Dxun, lune à paysages luxuriants, puis carrément fade voire repoussante à d'autres moments (textures toujours dans les mêmes tons, animations des décors et détails graphiques minimalistes), on a que trop rarement l'occasion de se rincer l'œil. Fort heureusement, on se console amplement en notes de goût auditives ce que l'on sacrifie en fautes de style visuel, grâce aux thèmes musicaux magistraux aux envolées héroïques.

En définitive, au terme de la quarantaine d'heures passée à découvrir le pourquoi du pourquoi ça n'arrive qu'à moi, la satisfaction globale n'a rien d'obscure, bien au contraire, elle est lumineuse ! *KOTOR II* réussi à pervertir au point de faire oublier le temps réel qui passe, à motiver sans relâche vers un côté ou l'autre, tout en faisant passer finalement ses quelques travers ! La Force alliée à la classe, ni plus ni moins.

Le verdict


Graphisme : Jeu, suis ton père... dans ses travers aussi. Esthétique toujours entre-deux et ralentissements lors de combats massifs.


Son : Acteur à part entière, la bande-son ne fait aucun mystère : c'est du *Star Wars*, efficace et implacable de justesse !

Jouabilité : Complètement ouverte. Très évoluée et subtile pour les puristes qui le veulent, ou basique pour les bourrins.

Durée de vie : Une petite dizaine d'environnements à nettoyer et découvrir, de quoi s'occuper 40 heures environ.

En résumé

Lent à démarrer, puis impossible à arrêter en cours ensuite, *KOTOR II* est la meilleure tentation du Sith à laquelle on ne peut que succomber en termes de RPG !

17/20

Caméras shootées ! Trop souvent les cinématiques proposent des caméras placées n'importe où et gâchent l'immersion totale... Moitiés de têtes, plans fixes inutiles, la magie du cinéma n'est pas dans cette saga.



↑ Là, c'est la charge de la grosse cavalerie avec les modèles les plus balaises.



↑ La mythique Ford T, celle par qui toute l'histoire de Ford a commencé.



↑ La tenue de route sur pavé de la T vous surprendra. Par contre, c'est sous-vireur.



↑ Dommage qu'il n'y ait pas de fiche technique présentant chaque véhicule.



↑ Prenez l'aspiration pour gagner de la vitesse et doubler plus facilement.

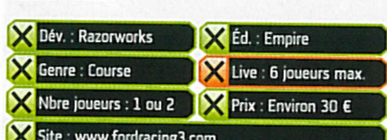


↑ Suivez la trajectoire idéale pour gagner du turbo supplémentaire.

Ford Racing 3

La raison du plus Ford est toujours la meilleure... Si tu es grosse, américaine et confortable, tu es ici chez toi !

Texte : Fred



Dév. : Razorworks	Éd. : Empire
Genre : Course	Live : 6 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 ou 2	Prix : Environ 30 €
Site : www.fordracing3.com	

Inutile de se mentir, *Ford Racing 3* n'affiche aucune démesure dans ses ambitions et ne cherche pas à détrôner *Project Gotham Racing* dans sa catégorie... C'est juste un jeu honnêtement réalisé, sans fioritures ni tapage, visant à faire découvrir la gamme Ford à travers une succession de courses ou épreuves. Difficile de prendre réellement en défaut le moteur 3D : l'animation reste fluide, les textures, bien que simples, ne sont pas moches et le nombre de polygones, raisonnable, permet d'afficher des caisses ressemblant aux originales.
Ni bouillie de pixels ni débauche technologique, le minimum syndical est assuré, tout au moins pour le joueur lambda.
Le feeling de pilotage lorgne clairement du côté de l'arcade : pas la peine de compulser un manuel ou de perdre son temps dans des didacticiels, on pige en trente secondes comment ça marche ! Une accessibilité à toute épreuve, là aussi orientée grand public, mais pourquoi s'en plaindre ? Le grip des caisses varie selon la surface et la puissance moteur, le comportement sur piste des cinq autres voitures demande un minimum d'attention pour ne pas se retrouver largué du peloton... On ne s'endort donc pas pendant les courses, malgré leur longueur : comptez en moyenne entre 1 mn 30 et 2 mn au tour, à multiplier par deux ou trois selon les épreuves.
Razorworks a bossé la variété et propose onze types de compétitions : course relais, élimination, trajectoire idéale, turbo... Un bon éventail que l'on souhaite voir généralisé !
La partie sonore, malheureusement, est à la traîne : les bruitages, chétifs et mal mixés, masquent à peine la médiocrité des musiques d'ambiance. On peut y remédier via le menu des options, mais ne vous attendez pas à un miracle : ce n'est pas avec *FR3* que vous ferez hurler votre 5.1. ! Également en retrait, la gestion des collisions, bien trop light à notre goût.
Et ne cherchez pas des traces de coups sur les carrosseries : comme chacun sait, Ford fabrique des voitures à la robustesse légendaire !
Finalement, ce titre colle totalement à l'image de la marque qu'il véhicule, en présentant un visage austère mais fonctionnel.

Xtra

PUB MENSONGÈRE
Pour nous autres Européens, la marque phare de Detroit a beaucoup moins d'impact que Ferrari ou Porsche... Mais aux USA, Ford possède une aura incroyable ! Afin de satisfaire les joueurs américains, le jeu inclut onze voitures commercialisées uniquement en Europe. On reste cependant dubitatifs devant les reprises ahurissantes de la Ford Puma ou de la Ford Ka...

↑ Il y a même des courses de rallye ! Essayez ici la Focus.

Le verdict




Graphisme : Correct mais aux effets plus que timides... Au moins, cela ne ralentit pour ainsi dire jamais, encore heureux !

Son : Le point faible. Les bruitages des moteurs manquent de pêche et la musique est vraiment affreuse : à écouter par vice.

Jouabilité : Pas besoin de sortir de Polytechnique ou de Richard Burns Rally pour prendre en main ce jeu ultra accessible.

Durée de vie : Une bonne flopée de challenges et un niveau de difficulté somme toute élevé, demandant de la vigilance !

En résumé

Tous les jeux ne cherchent pas à révolutionner leur catégorie... *Ford Racing 3* semblera un peu plat aux gros consommateurs de tours de piste. Un bon jeu d'initiation toutefois.

11/20

Detroit : Eminem, White Stripes, The Von Bondies, Iggy Pop and the Stooges, la Motown, la musique techno... La ville des usines Ford abrite une bonne partie des plus grands talents musicaux de ces 50 dernières années.



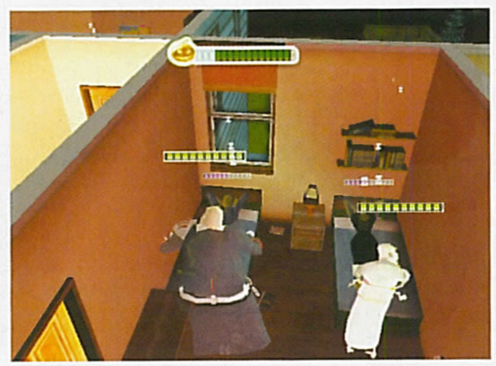
Si vous lui forcez la main, ce prêtre débloquera un nouveau fantôme.



Trouvez le moyen de dévoiler cette trappe pour initier le rituel.



Pour une fois, les vilains pas beaux ne sont pas vos ennemis mais vos marionnettes.



Réveiller Greg sans réveiller sa copine n'est pas une mince affaire.



Une interface un poil complexe quand on est dans le feu de l'action.



Une cabane dans les bois, des étudiants… Ça ne vous rappelle rien ?

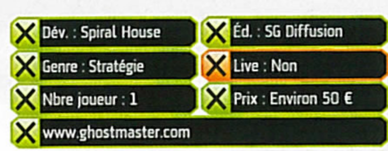


L'inactivité dans le commissariat est une bonne source d'inspiration.

Ghost Master

Ectoplasmes et esprits frappeurs hantent et tourmentent le joueur.

Texte : Julien Lemarchal

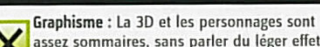


Improbable mélange entre *Dungeon Keeper*, *Ghostbuster*, et les *Sims*, *Ghostmaster* a tout pour plaire sur le papier. Hélas, une fois le pad en main, c'est une autre histoire… Dans ce jeu de gestion et de stratégie, vous devez remplir une série d'objectifs en temps limité en combinant les pouvoirs de différents fantômes. Assez simples au départ, les objectifs se compliquent vite au fil des neuf missions : réveiller un mortel sans déranger sa petite amie, le pousser à utiliser un objet pour libérer des fantômes, amener un inspecteur du travail à prendre sur le fait un médecin et une infirmière… Malgré la diversité des objectifs, on se dit rapidement que la vie de fantôme est bien répétitive et lassante. En effet, on passe la plupart du temps à jongler avec la barre de plasme : utiliser les pouvoirs en consomme, effrayer plusieurs mortels en rapporte. Remplir la barre étant à peu près aussi fun que de passer une après-midi au club des retraités du spiritisme, la lassitude arrive vite. D'autant qu'on ne progresse qu'à travers une série d'échecs, le jeu donnant peu d'indications sur les mortels qu'il faut influencer pour mener à bien l'objectif. Une mission vous demandera par exemple de libérer des prisonniers dans un commissariat, mais il faudra essayer vos pouvoirs sur chacun des mortels pour savoir lequel peut manipuler la clé de la prison… Quand en plus la maniabilité fait défaut (malgré les efforts des développeurs pour adapter l'interface pour la console), et que certains événements ne se déclenchent pas systématiquement, on songe à prendre la fuite en hurlant, à l'image des victimes mortelles… Pour ajouter encore un peu de challenge, des phases de combat ont été ajoutées par rapport à la version PC : assez frustrantes et pas très stratégiques, elles se limiteront à l'usage répété d'un ou deux sorts pour venir à bout des prêtres et autres médiums. Bref, les amateurs d'ambiance horrifique en seront pour leurs frais, et on leur conseillera de se tourner vers *Grabbed by Ghoulies*, ou de jouer à l'original sur PC.

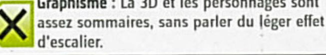
Xtra

Travail d'équipe
Plusieurs sortes de fantômes sont à votre disposition pour commettre vos exactions : les chasseurs font fuir les mortels d'une pièce, les attireurs les font venir, les pousseurs agissent sur les objets du monde réel, les réducteurs permettent d'affaiblir certains ennemis coriaces, et les mentaux agissent sur l'esprit. Pour chaque mission, vous aurez à en gérer 4 ou 5, choisis par le jeu.

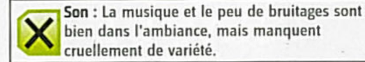
Le verdict



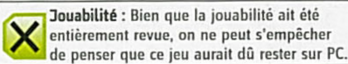
Graphisme : La 3D et les personnages sont assez sommaires, sans parler du léger effet d'escalier.



Son : La musique et le peu de bruitages sont bien dans l'ambiance, mais manquent cruellement de variété.



Jouabilité : Bien que la jouabilité ait été entièrement revue, on ne peut s'empêcher de penser que ce jeu aurait dû rester sur PC.



Durée de vie : Chaque mission prenant une à deux heures, les plus persévérants (et les masos) auront de quoi s'occuper un moment.

En résumé

Les fantômes auraient mieux fait de rester au placard, et c'est bien dommage, car le début du jeu et l'originalité du concept étaient prometteurs. Ennui, quand tu nous tiens…



Clins d'œil : *Usual Suspects*, *Full Metal Jacket*, *Blair Witch*, *Evil Dead* ou *Vol au-dessus d'un Nid de Coucous*, autant de références au cinéma disséminées dans la présentation des missions.


TOUT LE MONDE VOUS AIME
FABLE™
CHAQUE CHOIX ENTRAINE UNE CONSEQUENCE
XBOX.COM/FR/FABLE
Et si chacune de vos décisions avait des répercussions éternelles? Si chacune de vos actions modifiait immédiatement votre apparence physique et la façon dont vous êtes perçu? Décideriez-vous de brandir une épée au nom de la vertu, choisiriez-vous de semer la terreur à coups de maléfices et de traîtrises ou bien opteriez-vous pour un juste milieu? Avant de créer votre destin, sachez ceci : il n'y a pas deux Fables identiques. Quelle sera la vôtre?
XBOX
FABLE
XBOX
it's good to play together*
16+
www.pegi.info
LIONHEAD STUDIOS
Microsoft game studios



Dead. Vos adversaires sont sur le point de décéder dès que le nombre d'étoiles rouges au-dessus de leur tête est égal à trois. C'est le même système que *Munch*, pour ceux qui s'en souviennent.





Le panneau inférieur est allumé si des objets sont disponibles.



C'est ici que vous prendrez connaissance de vos missions.



C'est à moi que tu parles ? Tu me prends pour un pigeon ?



Vous êtes invisible, planqué dans les fourrés. Un avantage !

Oddworld La Fureur de l'Étranger

Bon, brute mais pas truand, l'Étranger sort de nulle part et impose sa loi !

Texte : Fred

- Dév. : Oddworld Inhab.
- Éd. : Electronic Arts
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueur : 1
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.oddworld.com

Il était une fois, dans l'Ouest alternatif de Oddworld, un chasseur de primes nommé l'Étranger. L'Étranger synthétise dans sa silhouette (et dans son inquiétant regard vert) toutes les peurs qui assaillent les xénophobes : accent inconnu, apparence physique hors normes, attitude déstabilisante... Un être unique et itinérant, passé maître dans l'art d'écrémer la racaille contre une poignée de Moollahs (l'argent de ce monde). Et pour quelques dollars de plus, il peut même ramener vivant le malfrat : une aubaine pour les marshalls locaux, plus à classer dans la catégorie poules mouillées que celle de Dirty Harry. L'Étranger, personne ne sait qui il est, d'où il vient, quelles sont ses motivations hormis l'argent. Sa force physique herculéenne et sa dextérité au tir sont, en revanche, de notoriété publique. L'Étranger n'est pas un pistolero au sens propre puisqu'il n'utilise pas de six coups, préférant une arbalète tarabiscotée semblant faire partie intégrante de son avant-bras. Ne tentez cependant pas une comparaison avec Guillaume Tell, une claque, c'est si vite arrivé...

Le terrain de chasse de l'Étranger, vous le connaissez certainement. Nul autre caillou dans la galaxie n'abrite un tel écosystème, autant de bestioles et de plantes aussi bizarres... Slegs, Vikkers, Fuzzles, Mudokons, ça vous rappelle quelque chose ? Non ? Normal, *L'Oddysée de Munch* ne s'est pas très bien vendu et seuls les plus gamers d'entre vous ont craqué pour le troisième acte de la tragédie d'*Abe*. *La Fureur* nous emporte dans une terre inconnue à forts relents d'Amérique du Nord. Des USA génétiquement modifiés par les bons soins »

Xtra

TONNEAUX
Des tonneaux et des caisses traînent un peu partout... Cassez-les car certains cachent des Moollahs. Et ça occupe !



Puisque je te dis que tu vas rentrer dans ce sachet !

Insecticide

Il faut ouvrir l'œil pour ne pas tomber en rade de munitions : voici quelques conseils.



Ces tas de poussière abritent souvent des Bolamites.



Levez les yeux et guettez ces trous abritant les Thudslugs.

Alive. La VO que nous avons testée est terrible ! Toutes les voix ont été faites par Lorne Lanning et ses collègues de bureau. De son propre aveu, ils s'enferment dans le studio d'enregistrement et « se laissent aller »...



Ces devins offrent d'intéressantes prédictions... Jetez un œil !

Mandale

N'oubliez pas que vous pouvez distribuer de belles baffes en plus de shooter...



Le gnon en vue FPS (clic sur analogique gauche) est dévastateur !



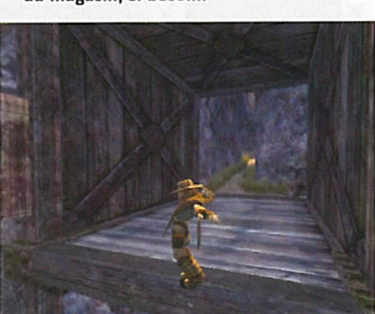
Cette attaque permet de se débarrasser de plusieurs ennemis.



Les jumelles permettent également d'épier les conversations.



Vous pouvez acheter des munitions au magasin, si besoin.



Qulles que soient les circonstances, l'Étranger garde toujours son chapeau !

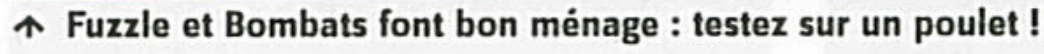
Xtra

LA CORDE RAIDE
L'arbalète fait littéralement corps avec l'Étranger ! Mais ce sont ses huit types de munitions différentes qui la rendent si unique... Elle tire armée de créatures vivantes au lieu de bêtes flèches ! Guêpes à tête chercheuse, écureuils braillards, skunks nauséabonds, Fuzzles hargneux : chaque bestiole a son usage ! Vous pouvez en utiliser deux simultanément. À vous de jouer pour trouver les combinaisons les plus efficaces !

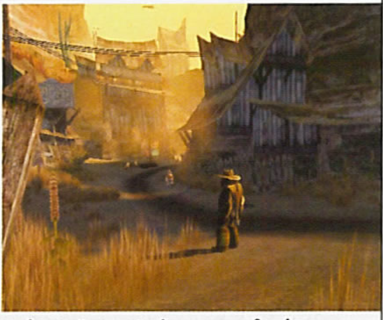
du Docteur Lanning et ses laborantins du studio californien, une lande où des poulets mutants, blancs comme du bon pain WASP, ont érigé des villages. Les habitants originels de cette terre, ces chétives créatures hautes comme trois pommes aux croyances archaïques, personne ne s'en soucie. Nul n'a remarqué combien leur population a diminué et encore moins la gravité de la sécheresse qui les affecte. S'ils n'ont pas d'eau, qu'ils boivent du Brew, comme on dit chez les Glukkons. L'Étranger, de toute façon, a d'autres chats à fouetter, sans offense aucune à sa féline dégaine. Il a besoin d'argent, en grande quantité : sa survie en dépend ! L'Étranger a contracté une maladie bien plus grave que des dettes de jeu, un mal mystérieux qui l'obsède mais qui, heureusement, peut se soigner. Un chirurgien Vikkers (pléonasme) dispose de toutes les compétences pour le guérir, mais l'intervention médicale ne se fera pas pour la beauté du geste... Va falloir raquer, et très cher en plus ! Plutôt que de virer du côté Obscur et devenir outlaw (hors-la-loi), l'Étranger va utiliser ses talents de prédateur et engranger les primes en collectant des têtes d'affreux. On ne vous en dévoilera pas plus sur le scénario pour ne pas vous flinguer le plaisir exotique que suscite la découverte progressive des finesses de ce jeu... Une fois encore, le studio Oddworld s'éloigne complètement des sentiers battus à mort d'un genre, ici le jeu d'action, et offre à la Xbox son premier joyau rare de l'année. 2005 commence fort !
Hors normes, *La Fureur* l'est à plus d'un titre, à commencer par sa prise en main inédite. On peut parler ici de double ergonomie tant la jouabilité varie d'un angle de vue à l'autre. La troisième personne est idéale pour les phases de déplacement à longue distance : l'Étranger peut se mettre à sprinter, voire à galoper à quatre pattes dans cette position. Lorsqu'il court ainsi, il peut alors charger ses adversaires et les assommer. Sinon, il accomplit la plupart des actions requises pour mener à bien une aventure dans un jeu d'action, à savoir cogner à mains nues plus ou moins fort, sauter d'une plate-forme à l'autre, actionner des mécanismes divers et papoter avec la population locale. En vue FPS, *La Fureur* acquiert une autre dimension, plus stratégique cette fois. Seule cette perspective permet d'utiliser la fameuse arbalète et sachez que l'Étranger ne dégaine jamais pour rien... En tous les cas, il n'y a absolument rien »

Wanted. Vous êtes perdu ? Vous cherchez quelqu'un ou quelque chose ? N'hésitez pas à demander le chemin aux habitants... Certains pourront vous aider, la plupart vous couvriront de sarcasmes !




Fuzzle et Bombats font bon ménage : testez sur un poulet !


Après s'être dispersés, les poulets se planquent et vous shootent.


Le moteur autorise une profondeur de champ vraiment remarquable.

Bric-à-brac

Le General Store propose divers types d'objets à la vente. Tous vous seront utiles, tôt ou tard donc pas question d'être radin ! Investissez en priorité dans une gibecière de plus grande capacité : vous pourrez disposer ainsi de balles supplémentaires. N'oubliez pas également d'acheter des appâts à munition, afin de renouveler plus rapidement votre stock.

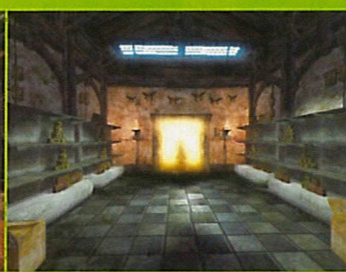


Des projectiles puissants dès le début de la mission, ça vous dit ?



Le tenancier ne fait pas de crédit et ne rembourse pas !


L'extérieur des boutiques varie légèrement selon les villes.


L'ouverture d'une porte est suivie d'un effet de contre-jour.

« *La Fureur*, dans son intégralité, bénéficie d'une qualité de finition incroyable. »

» à reprocher à l'ergonomie générale : tout est parfait ! La caméra ne vous fera jamais de misères, se calant parfaitement derrière votre personnage et optimisant sa distance selon les circonstances. Aussi bien dans une vaste prairie que dans les galeries étroites d'une mine, vous ne serez jamais gêné : il s'agit de l'une des meilleures Chase cam jamais vue. L'inertie et la précision des déplacements sont également exemptes de tous reproches.

La Fureur, dans son intégralité, bénéficie d'une qualité de finition incroyable. Hormis le style graphique, complètement à part, rien ne peut être critiqué techniquement. Le moteur 3D épate par sa puissance et sa finesse, affichant de très nombreux polygones, des textures raffinées, des ombres dynamiques et des effets spéciaux à la pelle sans que l'animation en pâtisse. Mention spéciale aux effets d'onde de choc, de feu et d'eau, absolument magnifiques.

Et pourtant, c'est la guerre à l'écran : ça pète dans tous les sens dans la meilleure tradition d'*entertainment* chère aux Américains. Un vrai paradoxe que cette mise en scène, mélangeant moments d'intensité épiques avec séquences beaucoup plus en retenue, où la tension dans l'air est aussi palpable que la sueur qui ne manquera pas de s'écouler de votre front lors de séquences d'infiltration haletantes. Entre Sergio Leone, Clint Eastwood et Kevin Costner (plus John Ford pour l'humanisme), les hommages cinématographiques au western sont nombreux sans pour autant tomber dans le plagiat maladroit. Lanning et sa bande de francs-tireurs y apportent un souffle nouveau avec cette ambiance irradiée typique de leur œuvre, sans même céder à la facilité : les caméos de leurs jeux précédents sont quasi inexistants et, lorsqu'il y en a, sont parfaitement justifiés.


Les indigènes, pas bien méchants mais très bavards !

Desperados. Oddworld Inhabitants serait, selon les rumeurs, en train de préparer un jeu qui ne se déroulera pas dans leur univers fétiche. Info ou intox ? On enquête...



L'Étranger a le feu aux fesses, planquez-vous mesdames...



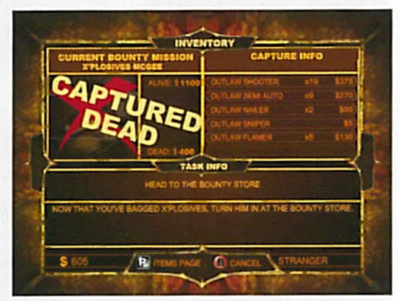
Un boss, bien lourd avec son gros fusil... Et il vous aime pas !



Le rond vert du radar correspond à la zone d'effet du Chip Punk.



Les chargements se font dans ces couloirs. On ne s'en aperçoit pas !



Vous pouvez afficher l'ensemble de vos gains potentiels.



Une belle explosion de roquette... Taillez-vous d'ici.

Piqué au vif

Les lames restent coincées dans le corps de l'Étranger... Gare au tétanos !



Après une bagarre, on ressemble souvent à un porc-épic.



Utilisez la régénération pour enlever vos nouveaux piercings.

« L'Étranger fait partie de cette race de héros qui tend le poing gauche lorsqu'on le frappe sur la joue droite... »

L'Étranger est un gros bagarreur, dans la meilleure tradition des héros de western. Ses poings sont en général le seul argument valable lors de discussions avec les chefs de gangs... Allez savoir pourquoi, ils refusent toujours de se rendre paisiblement et les interpellations se finissent en pugilat. Sans atteindre la palette de coups d'un beat'em all à la Buffy, l'Étranger dispose d'une collection de bourre-pifs correcte et, surtout, efficace ! La charge permet d'envoyer valser un ou plusieurs affreux (attention à ne pas les faire chuter !), le coup tournoyant fait le vide autour de soi et le coup de tête laisse sur le carreau la plupart des assaillants. L'Étranger peut, en plus, se régénérer en utilisant sa jauge d'endurance, à condition d'être isolé... Associez cela à sa force de frappe et sa précision au tir : vous obtenez l'un des personnages jouables les plus puissants que l'on ait vu depuis longtemps ! L'Étranger fait partie de cette race de héros, un peu *old school*, qui tend le poing gauche lorsqu'on le frappe sur la joue droite... Le monde d'Oddworld n'a jamais été aussi vivant, la cohérence de l'univers imaginé et minutieusement construit voici une dizaine d'années est ici parfaitement palpable. *La Fureur* explose de vie, une luxuriance qui absorbe insidieusement le cortex du joueur. Au bout de quelques heures, on ne joue plus, on est. On se surprend à tendre l'oreille pour guetter la moindre stridulation d'insecte, au cas où les bébêtes pourraient servir de munition. On guette, sur les parois des falaises, les nids de chauve-souris/grenades. Une fois la menace identifiée, on cherche la faille dans la défense, la brèche dans le mur, le pilier prêt à s'effondrer, l'angle mort...

Foie Jaune. Electronic Arts pensait pouvoir adapter ce jeu sur l'autre console noire. Un projet abandonné tant la technique de programmation utilisée ici s'avère incompatible avec le hardware PS2.



La traditionnelle balade en wagonnet fait partie du forfait.

Varappe

Malgré son look de félidé, l'Étranger ne grimpe pas aux arbres...

Seules ces cordes verticales peuvent être utilisées pour escalader.

Ainsi accroché, vous ne pouvez pas utiliser votre arme...



Ligoté ! Y'a plus qu'à le cueillir pour toucher la prime.



Un petit peu de rameur, ça fait du bien pour être en forme !



Ceux-là vous chargent et vous bastonnent à mort. Fuyez !

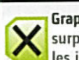
« Ça pète dans tous les sens dans la meilleure tradition d'*entertainment* chère aux Américains. »

L'Intelligence Artificielle des adversaires est étonnamment vive, ces derniers s'adaptant à la plupart de vos ruses. Le seul reproche que l'on puisse émettre concerne, lors de certaines phases d'infiltration, la capacité de votre héros à se cacher dans des buissons. La plupart des ennemis vous perdent alors assez vite de vue, un défaut déjà rencontré dans la première partie de *Manhunt*. Mais rien de bien méchant tant le design des niveaux s'avère futé et, surtout, encourage l'initiative personnelle. Pas de scripts ostensibles ou de méthode unique pour parvenir à ses fins : les deux écoles de pensée (en finesse ou en force) fonctionnent parfaitement. Le tout est de prévoir un minimum ses actes et de ne pas se laisser déborder par la soif du sang : un outlaw vivant rapporte bien plus que sa carcasse... Il n'empêche que ça fait du bien de faire parler la poudre parfois, pardon la corde de la fabuleuse arbalète (cf. encadré). La partie audio, magique, contribue fortement à l'immersion avec ses très nombreux dialogues entre l'Étranger et la volaille locale. À noter leur insolence et leur accent *redneck* absolument fabuleux en VO : ils méritent bien que l'on leur vole dans les plumes ! Les divers thèmes musicaux, superbes et efficacement distillés selon les circonstances, parachèvent l'expérience. Des défauts ? Trop court, bien sûr : une petite dizaine d'heures suffit à boucler l'histoire, ce qui fait peu. À ce propos, évitez d'abuser de la fonction Quicksave, afin de rajouter un peu de piment à un niveau de difficulté modéré. Différent, magique et astucieux, *La Fureur* fait partie de ces rares produits mettant toute la puissance de leur technologie au service du joueur, du fun et de l'audace créative. On ne croise pas souvent des titres aussi étrangement bons : pour tous ceux qui feront l'effort de découverte, ce jeu s'assimile à un chef-d'œuvre qui restera à jamais gravé dans la mémoire collective gamer. Bienvenue, Étranger !

Xtra

OLYMPIQUE
D'après des calculs, l'Étranger peut atteindre la vitesse de 20 mètres à la seconde, soit 72 km/h en pleine course...

Le verdict

 **Graphisme :** La Xbox n'en finit pas de nous surprendre... Rien à redire, hormis que tous les jeux devraient être de cette trempe.

Son : Très bonne gestion du 5.1, remarquablement spatialisé. Les voix et les musiques s'insèrent parfaitement à l'ensemble.

Jouabilité : Exceptionnelle. La prise en main est d'une précision d'un autre monde et la caméra n'est jamais prise en défaut... Bravo !

Durée de vie : Le seul point faible. Comme tout ce qui est bon, on en veut toujours plus. Rejouabilité faible, mais quelle expérience !

En résumé

Le Far West n'a jamais été aussi sauvage ! L'Étranger sort ses griffes et impose sa différence comme une référence. Poétique, parfaitement pensé et exécuté : un chef-d'œuvre.

17 /20

Puristes only. Un superbe ouvrage consacrant les dix ans du studio a été publié ! Il est disponible sur commande via Internet seulement : **www.ballisticpublishing.com**



↑ Quand l'ennemi est trop loin, le boomerang est la seule possibilité.



↑ Même pour de bonnes raisons, faut pas l'énerver David le gnome.



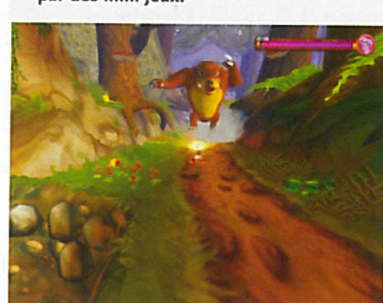
↑ Personne n'a envie de se manger ce poing en pleine face.



↑ Vous devez collecter les étoiles et les pierres violettes.



↑ Votre voyage est épisodiquement égayé par des mini-jeux.

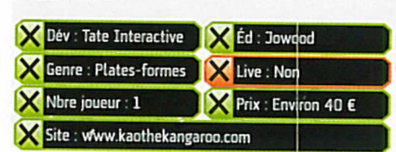


↑ Même au mieux de sa forme, cet ours ne vous rattrapera jamais.

Kao le Kangourou 2

Kao réussit à nous endormir. Et ce n'est pas grâce à ses poings.

Texte : Sam



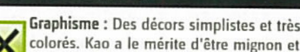
Dév : Tate Interactive
Éd : Jowood
Genre : Plates-formes
Live : Non
Nbre joueur : 1
Prix : Environ 40 €
Site : www.kaothekangaroo.com

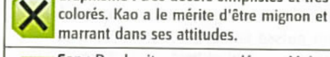
Il y a quatre ans de cela, un sympathique marsupial enfilait ses gants de boxe, prêt à mettre au tapis les ténors des jeux de plates-formes de l'époque. Malheureusement pour lui, il n'a même pas tenu le premier round. Il revient en 2005, plus décidé que jamais à retenter sa chance. Seulement, pour faire partie des grands, il faut innover, ajouter ce petit quelque chose qui démarque. Et force est de constater qu'il a échoué une fois de plus. S'adressant à un très jeune public, *Kao 2* propose des énigmes trop simples, même pour la cible visée. Le scénario basique - va aider tes amis à échapper au Chasseur - n'apporte rien de palpitant qui pourrait relancer l'intérêt du joueur. Celui-ci passe son temps à libérer des bestioles et à ramasser des pièces, des étoiles et des pierres précieuses violettes ouvrant des niveaux spéciaux. De temps en temps, il rencontre des ennemis dont le Q.I. frise le zéro absolu, donc jamais dangereux. Même les boss ne représentent pas de véritable challenge. Quelques secondes suffisent à comprendre comment les battre. Le reste est une affaire de timing et de réflexes. Et si par le plus grand des hasards, le gentil kangourou venait à faire un faux pas, il dispose d'un nombre illimité de vie. On s'ennuie ferme tant l'action est répétitive, quel que soit son habillage. Et ce ne sont pas les petites phases en véhicule qui relèvent le niveau. Histoire d'accentuer l'effet narcotique, les dialogues très enfantins relèvent plus du cours de diction que de la scène jouée, et les mêmes thèmes musicaux tournent en boucle. Mais tout n'est pas noir au pays des kangourous. Prenez la caméra par exemple. Elle suit parfaitement les mouvements de Kao. Et quand elle devient fixe, ce n'est jamais au détriment de l'action et s'avère toujours bien placée. Les décors un peu simplistes restent dans le ton dessin animé. Parce qu'au final, *Kao 2* n'est pas un mauvais jeu. Mais paradoxalement, pour un titre dont le personnage principal frappe avec des gants de boxe, il manque de punch et n'apporte pas le K.O. technique qui lui aurait permis de sortir du lot.

Xtra

AMÉTHYSTE POWER !
Cherchez bien minutieusement les pierres précieuses violettes dans chaque niveau. Principalement, elles servent à ouvrir des niveaux bonus accessibles à partir du port. Mais elles possèdent une autre fonction. Réunissez-en un certain nombre, et les capacités de Kao augmenteront. En récoltant cinquante pierres, il peut sauter plus loin ou puncher plus fort par exemple.

Le verdict

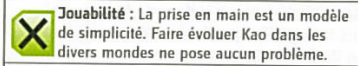




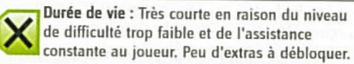
Graphisme : Des décors simplistes et très colorés. Kao a le mérite d'être mignon et marrant dans ses attitudes.



Son : Des bruitages un peu légers. Mais qui a appuyé sur la touche Repeat pour la musique de fond ?



Jouabilité : La prise en main est un modèle de simplicité. Faire évoluer Kao dans les divers mondes ne pose aucun problème.



Durée de vie : Très courte en raison du niveau de difficulté trop faible et de l'assistance constante au joueur. Peu d'extras à débloquer.

En résumé

Titre moyen, mais sympa quand même, *Kao le Kangourou 2* s'adresse à un public jeune. Mais son manque de pêche ne lui permet pas de rivaliser avec les stars de la plate-forme.

10/20

Australiens célèbres. Honneur aux dames : Nicole Kidman, Elle McPherson, Kylie Minogue... Viennent ensuite Mel Gibson, Paul Hogan, Russell Crowe, Guy Pearce, Taz, Ty, Skippy et bien d'autres encore.



LA TOTALE POUR UN MOBILE AU TOP
SUPER EXCLU: LOGOS ET SONNERIES EN 1 SEUL SMS

ENVOIE TON SMS AU 83838
RETROUVE NOS BEST OF AU 08 99 700 151



Chaud
Ta relation est-elle au TOP NIVEAU ?
Prend la température de ton couple!
Amour, sexe... tu sauras tout!
Tiède
Envoie CONSOLETHERMOMETRE suivi de ton prénom et de son prénom au 83838.
Ex : CONSOLETHERMOMETRE LUCAS LISA


CHAT PAR TELEPHONE
Appelle le 08 92 68 53 54
Fais toi de nouveaux amis!

SONNERIES MONO, POLY ET HIFI



POLY: Envoie CONSOLEPOLY espace CODE SONNERIE. Par ex: CONSOLEPOLY CRAZY au 83838.
MONO: Envoie CONSOLEMONO espace CODE SONNERIE espace MARQUE .
Par ex: envoie CONSOLEMONO CRAZY NOKIA au 83838.
HIFI: Envoie CONSOLEHIFI espace CODE SONNERIE.
Par ex: CONSOLEHIFI CRAZY au 83838.
Le symbole (H) indique que la sonnerie existe en version HIFI.

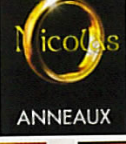
1 SEUL SMS 1,5 €

TITRE	CODE	TITRE	CODE
1 Crazy (H)	crazy	25 Monte le son DJ	monte
2 femme like U (H)	femmelikeu	26 La famille Addams	addams
3 Obsession (H)	obsession	27 Pulp fiction	pulpfiction
4 Laissez moi danser (H)	laissez	28 Afrodiziac	afrodiziac
5 Enamorame (H)	enamorame	29 Un dos tres (H)	undostres
6 Et j'attends (H)	attends	30 Face à la mer (H)	face
7 Les Bronzés font du ski	bronzes	31 The reason	reason
8 Gentleman (H)	gentleman	32 Un Gaou à Oran (H)	ungaou
9 En chantant	chantant	33 Ami Oh (H)	amioh
10 Chanter qu'on les aime	onlesaime	34 Buffy contre les vampires	buffy
11 Le son qui tue (H)	quitue	35 Les Simpsons	simpson
12 My boo	boo	36 Toxic (H)	toxic
13 Sientelo	sientelo	37 Friends	friends
14 Si loin de vous (H)	siloin	38 Comme des connards	connards
15 Everytime	everytime	39 Le mia	mia
16 Dragostea din tei (H)	dragostea	40 Le parrain	parrain
17 L'exorciste	exorciste	41 Yeah (H)	yeah
18 Four to the floor	four	42 Si seulement il pouvait...	manquer
19 La Choopeta (H)	Choopeta	43 Fuck it (H)	fuck
20 Let's get it started	started	44 Sobri notre destin	sobri
21 La soupe aux choux (H)	soupe	45 Orchestra	orchestra
22 Flamme	flamme	46 Et c'est parti	parti
23 Mission Impossible	mission	47 Satisfaction (H)	satisfaction
24 Despre tin	despre	48 Ma philosophie	philosophie

TATOUE TON MOBILE!

1 SEUL SMS 1,5 €

Affiche ton prénom sur un super fond d'écran couleurs.
Envoie CONSOLESTYLE espace CODE STYLE espace PRENOM au 83838
Par exemple: envoie CONSOLESTYLE MATRIX THOMAS au 83838



PLAQUE



MATRIX

ANNEAUX


voiture



taureau

culotte


hollywood


snow


lunettes



pirate



feu

gore

alien

prison

arbre

Logos couleurs!

Envoie CONSOLECOULEUR espace CODE LOGO au 83838
Ex: envoie CONSOLECOULEUR BOB au 83838




1 SEUL SMS 1,5 €

TOP












chaton13 · horreur · tigreblanc · deforme · perso3d · tigretatou · vampire · manga10 · dents · rasta2 · diable3d

PANIC











boulefeu · terreur · diablevert · enfer · infernal · evil · zombie · demon

DIVERS







tetemort6 · pantherefeu · regard2 · bob · matrix · mire · hiphop · flingue

FILLES















pamela3 · fille3d · baiser4 · fille129 · manga4 · elfe3d · pamela15 · brune3

DRAPEAUX












taureau · bretagne · corse · anarchie · tunisie · maroc · algerie · portugal

DELIRE













diable7 · sourirebrebis · gonfle · tatouage11 · grimace · bebesinges · chaton14

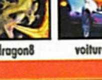
NEW











tatouage5 · dragon4 · anneau · hippie8 · horreur3d · dragon8 · voiture7 · mire2 · enfer2

PLUS DE LOGOS!!

- + de delire? Envoie CONSOLECOULEUR DELIRE au 83838
- + de panic? Envoie CONSOLECOULEUR PANIC au 83838
- + de blondes? Envoie CONSOLECOULEUR BLONDES au 83838
- + de sexy? Envoie CONSOLECOULEUR SEXY au 83838

New 3D




voiture3d · alien3d · magie3d · poisson3d · peur3d · tribal3d · oeil3d · tete3d



1 SEUL SMS 1,5 €

Sonneries Gag !

Envoie CONSOLEGAG espace CODE au 83838.
Par ex: envoie CONSOLEGAG FEMME au 83838.

Gags parlés	
Ouvrez, c'est la police !	ouvrez
Ah, ça pue dans ton sac !	sac
Bah, ça pue dans ta poche !	poche
Grouille, tu vas rater ton appel !	grouille
Hey ho, je suis en train de vibrer !	vibrer
Décroche	
Décroche, je sonne man	rasta
Racaille : Ho tu décroches ?	racaille
Tu mates le foot ou tu décroches?	marseille
Effets	
Voiture	voiture
Rire démoniaque	rire
Pet	pet
Rot	rot
Vomis	vomis
Imitations	
Cri de Tarzan	tarzan
Vous êtes le maillon faible	maillon
Que la force soit avec toi new!	force
Bienvenue dans la matrice	matrice
Le précieux appelle le maître	precieux

LOGOS 2 PRENOMS



tableau



coeur

Mets ton prénom et le sien dans un super fond d'écran

Envoie CONSOLESTYLE espace CODE espace 1er PRENOM espace 2ème PRENOM au 83838
Ex : envoie CONSOLESTYLE TABLEAU ROMAIN CAMILLE au 83838



Envoie CONSOLEANIMATION espace CODE ANIMATION au 83838.
Par ex: CONSOLEANIMATION LUTIN4 au 83838.





diable2 · surfeur · dragon10 · regard · matrix · bad · dragon4 · tigre · lutin4




XBOX LIVE
JOUABLE / TÉLÉCHARGEMENT

EXCLUSIF XBOX

Magazine Officiel XBOX ELITE

Magazine Officiel XBOX SÉLECTION



MechAssault 2 : Lone Wolf

Le cri de la tôle froissée mêlé aux hurlements des lasers : la musique du futur.

Texte : Jean-François Mariotti

- Dév. : Day 1 Studios
- Éd. : Microsoft
- Genre : Action
- Live : 12 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.xbox.com/fr-FR/mechassault2

MechAssault, n'est peut-être pas aussi connu que *Halo* dans nos contrées, mais à y réfléchir, la licence n'en est pas moins représentative de la Xbox et de Microsoft en général. En fait, en poussant le bouchon un peu plus loin, *MechAssault*, « c'est la Xbox », au sens où l'on a pu dire : « *Emma Bovary, c'est moi* » (Flaubert) ; ou encore : « *Amélie Poulain, c'est la France* » (Jacques C.). C'est clair, le jeu ne cède pas un pouce de terrain à la machine qui l'accueille, au moins en matière de gigantisme et de high tech. Facile donc de comparer les énormes tanks bipèdes imaginés par les gars de Fasa Interactive et le monolithe noir et massif (ou vert, ou cristal...) qui trône dans votre salon. Avec les uns, on ravage ennemis, villes et paysages. Avec l'autre, on écrase divers insectes, petites sœurs imbuvables ou animaux de compagnie sur les murs du salon. Mais la finalité reste la même : montrer que, pour une fois, la taille compte sacrément ! Un syndrome bien connu des divans freudiens, qu'il nous faut toutefois un peu tempérer dans le cas de *Lone Wolf*, une suite à dimension humaine, ou presque. Pour ceux qui ne lisent pas régulièrement la rubrique Xpress du *MOX* (on a les noms, vous savez ?), un petit récap rapide : dans *MechAssault 2*, on récupère à peu près l'essentiel du concept bourrin du premier, hérité des guerres de clans interplanétaires de *Battletech*, une vieille franchise fort honorable au demeurant. En schématisant à peine, disons que tout ceci consiste à semer la désolation dans des challenges assez linéaires, en suant tout de même un peu plus dès lors que l'on croise un bon gros Goldorak adverse. Mais à ce principe éprouvé, et particulièrement apprécié outre-Atlantique, le jeu ajoute diverses échelles d'action bienvenues. Ainsi, outre la galerie habituelle de boîtes de conserve surdimensionnées, on peut désormais incarner l'homme derrière la machine, puisque le

Straight guy : On connaît tous la méfiance de Brandon envers *MechAssault* et son titre si ambigu. Inutile de lui préciser que dans le second opus, on peut entrer et sortir d'un Mech à volonté !

Galerie de portraits en tôle froissée

Lone Wolf propose de nombreux Mechs classiques, et six petits nouveaux.



Le Nova Cat, proche du Timber wolf, reprend un châssis bien connu.



Le Blood Asp est un véritable mastodonte, la rapidité en plus.

« Le Mechwarrior bénéficie enfin d'une présence qui ne se limite plus aux seules cinématiques. »

Mechwarrior, votre alter ego, bénéficie enfin d'une présence qui ne se limite plus aux seules cinématiques. Plus question ici de se cantonner au pilotage d'engins géants, tout un tas d'autres véhicules étant disponibles. Comptons dans un joyeux désordre des tanks, des transporteurs volants, voire des tourelles fixes. Mais la vraie innovation demeure la Battle Armor, une sorte d'exosquelette qui pourrait être aux Mechs ce qu'un embryon à peine formé est à un rédac chef catcheur. Vous voyez le genre ? Du coup, c'est toute une manière de jouer qui en prend un sacré coup. Si l'essentiel du jeu demeure encore d'une violence hystérique, il arrive qu'on soit borné à une taille de Lilliputien, dans des missions d'infiltration et de reconnaissance, à la merci du moindre tir de canon. Flippant ! Par chance, la petite Battle Armor possède plus d'un tour dans son sac. Très maniable, elle permet avant toute chose des sauts en jetpack particulièrement impressionnants, d'autant que des griffes vous permettent de vous accrocher momentanément aux parois, avant de repartir un peu plus haut encore. Plutôt utile pour atteindre le sommet d'une tour en zone urbaine. Mais surtout, le vrai avantage de cet exosquelette, c'est sa capacité à pirater les Mechs adverses. Pour ceci, il suffira de s'agripper gentiment à leur dos, avant d'exécuter une combinaison de touches à la manière d'un Simon. Pour peu que vos réflexes soient à la hauteur, le pilote adverse sera alors éjecté, et vous n'aurez plus qu'à lui dérober son engin. Et le petit gars apeuré que vous étiez un instant plus tôt de faire son retour dans la cour des grands ! À l'usage, *Lone Wolf* ménage quelques moments qui exploitent particulièrement bien ces nouveaux mécanismes. Imaginez-vous faire la navette entre un VTOL, diverses tourelles propres à ralentir des vagues ennemies, et un Mech pour endiguer l'assaut final. Le tout en quelques dizaines de minutes sacrément intenses, et une poignée de courses à pied ! Malheureusement, des niveaux comme ça, il n'y en a sans doute pas suffisamment. Certes, à quelques reprises, on aura l'occasion de changer de véhicule en cours de mission, et souvent également on abandonnera sa carapace géante le temps de hacker une console. Mais le mode Solo n'exploite que trop rarement le potentiel de *MechAssault 2*, et l'on a presque le sentiment de découvrir deux titres en un : d'un côté un



Cette tourelle permet également d'envoyer des missiles guidés.



À pied, la moindre course prend des proportions épuisantes !

Live : Vivement le moins prochain et le test online de *Lone Wolf* ! On y découvrira entre autres le mode Conquest, sorte de guerre de Mechs massivement Multijoueur dans un univers persistant.

Cette énorme araignée de métal est un boss sacrément coriace.

Le piratage de Mech pour les nuls

Rien de plus facile que de hacker un Mech ennemi... Du moins quand il ne vous a pas repéré avant ! Une fois accroché à son dos, il suffit de répéter rapidement la séquence de boutons représentée à l'écran.



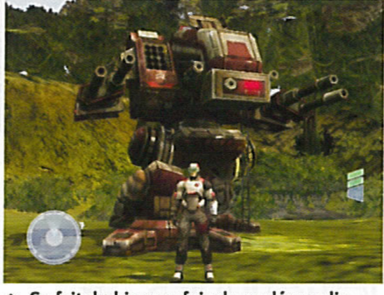
Cet enchaînement met à contribution presque tous les boutons du pad.



On rencontre aussi des adversaires capables de pirater votre Mech.



La proportion entre un pilote et un Mech est tout à fait respectée.



Ça fait du bien parfois de se dégourdir les jambes entre deux batailles !



Pour crapahuter dans la nature, un Mech, c'est encore mieux qu'un camping car.

Xtra

Space Opera
Attention, *MechAssault 2* cache un scénario, un vrai. Mais à l'usage, on se demande si les développeurs ont bien fait... Passé quelques cinématiques, on est vite largué dans ce mélange abscon de politique et de pseudo-science. Ces phases intermédiaires, très belles, en rajoutent malgré tout dans la confusion. Quant au Mechwarrior, il manque cruellement de personnalité... Pratique pour l'identification du joueur ? À voir !

« Le bond technologique est évident, et fait largement honneur au meilleur de la Xbox. »

jeu de robots géants bien bourrin, et de l'autre un concept nettement plus varié et libre, mais trop rare et encore à dégrossir. La difficulté de la campagne s'en ressent également, puisque les phases d'infiltration sont globalement très difficiles, et l'on se surprend parfois à les recommencer à plusieurs reprises avant de trouver le bon itinéraire. Quant à pirater un énorme monstre de métal tout entier dédié à la destruction de votre armure de bataille, le tout sous le feu de hordes d'hélicos... Vous imaginez facilement quelle galère cela peut être ! Mais bon, à ces quelques frissons près, le gros du boulot consiste une fois de plus à avancer dans des environnements fort dirigistes, aux commandes de son HellBringer ou de son Nova Cat. Comme dans le premier opus, il est essentiel de repérer les divers bonus qui traînent dans le coin, dissimulés dans des camions ou des entrepôts.

Outre de bonnes doses réparatrices, on y découvre de précieux upgrades d'armes : missiles, canons à énergie, mitrailleuse... En définitive, la seule tactique nécessaire se limite généralement à la gestion de l'armement, à l'usage opportun du déplacement latéral ou du jetpack, et parfois à celui d'un bouclier ou d'un mécanisme de camouflage. À peine, à l'occasion, un boss un peu plus retors risquera de vous surprendre, et de vous obliger à gamberger plus que d'ordinaire. À l'image de cette araignée mécanique géante, qui ponctue une des missions les plus stressantes du Solo. Mais au final, rien qui dans ces combats ne différencie vraiment *Lone Wolf* d'un jeu d'action traditionnel à la troisième personne. On est loin d'une simulation à la *Steel Battalion*, par exemple ! Mais en véritable amateur d'action brute, on ne s'en plaindra pas trop, en attendant sans doute un *MechAssault 3* »



Ce VTOL peut servir à transporter tanks et Battle Armors.

Gun : Quand même, quel dommage que le Mechwarrior à pied ne soit pas équipé d'une arme de poing. En Solo, ça passe encore, mais en réseau, un tel ajout aurait pris tout son sens.





Cet ennemi a beau faire le malin dans les airs, on ne l'a pas raté !



Ces hangars dissimulent des upgrades bien pratiques.



Ces deux engins comptent parmi les rares alliés que vous rencontrerez.



Les batailles mettant en scène autant de Mechs ne sont pas légion.



Après avoir hacké ce Mech, il ne reste plus qu'à en prendre possession.



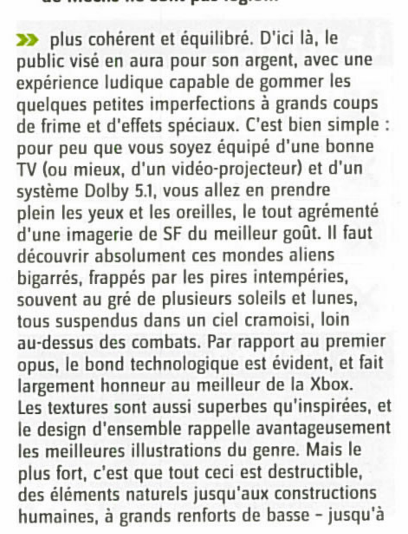
Ce halo bleu autour de votre ennemi est un bouclier à durée limitée.



Le jeu en fait souvent des caisses en matière d'effets visuels.



Le culte du Mech est poussé jusque dans ces statues de pierre !



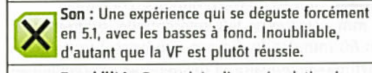
» plus cohérent et équilibré. D'ici là, le public visé en aura pour son argent, avec une expérience ludique capable de gommer les quelques petites imperfections à grands coups de frime et d'effets spéciaux. C'est bien simple : pour peu que vous soyez équipé d'une bonne TV (ou mieux, d'un vidéo-projecteur) et d'un système Dolby 5.1, vous allez en prendre plein les yeux et les oreilles, le tout agrémenté d'une imagerie de SF du meilleur goût. Il faut découvrir absolument ces mondes aliens bigarrés, frappés par les pires intempéries, souvent au gré de plusieurs soleils et lunes, tous suspendus dans un ciel cramoisi, loin au-dessus des combats. Par rapport au premier opus, le bond technologique est évident, et fait largement honneur au meilleur de la Xbox. Les textures sont aussi superbes qu'inspirées, et le design d'ensemble rappelle avantageusement les meilleures illustrations du genre. Mais le plus fort, c'est que tout ceci est destructible, des éléments naturels jusqu'aux constructions humaines, à grands renforts de basse - jusqu'à faire vibrer votre canapé ! Plus encore que dans le précédent épisode, on peut ravager quasiment tout autour de soi, et il devient parfois difficile de trouver un abri que le feu ennemi ne puisse réduire à l'état de poussière. Les explosions et autres démesures pyrotechniques rivalisent de grand spectacle, d'autant que les armes accessibles font le plus souvent dans la destruction massive. Alors évidemment, une telle débauche se paye parfois de quelques ralentissements, surtout au cœur des combats. C'est rageant, certes, mais force est d'avouer que ça ne perturbe pas trop le plaisir de jeu. Et puis, dans un sens, il y a quelque chose de jouissif à approcher ainsi des limites de la Xbox, à s'y frotter jusqu'à ce qu'elle donne ses tripes. Et finalement, il est juste que cet étalage se fasse à l'occasion d'un tout nouveau *MechAssault*, ce chantre du gigantisme, ce symbole démesuré, ce reflet gargantuesque de la console elle-même. Une certaine manière de boucler la boucle, en somme !

Xtra

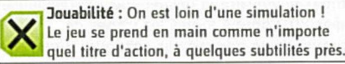
Grosses chaleurs
Les Mechs disposent d'une jauge de chaleur. Pour peu que vous abusiez de certaines armes, vous atteindrez une limite qui bloquera vos tirs durant quelques secondes. Mais il faut vraiment abuser pour y parvenir !

Le verdict

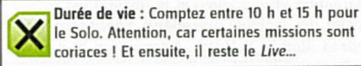




Graphisme : Un véritable bond en avant par rapport au premier opus. Parmi les plus beaux jeux de la Xbox, et les plus impressionnants !



Son : Une expérience qui se déguste forcément en 5.1, avec les basses à fond. Inoubliable, d'autant que la VF est plutôt réussie.



Jouabilité : On est loin d'une simulation ! Le jeu se prend en main comme n'importe quel titre d'action, à quelques subtilités près.

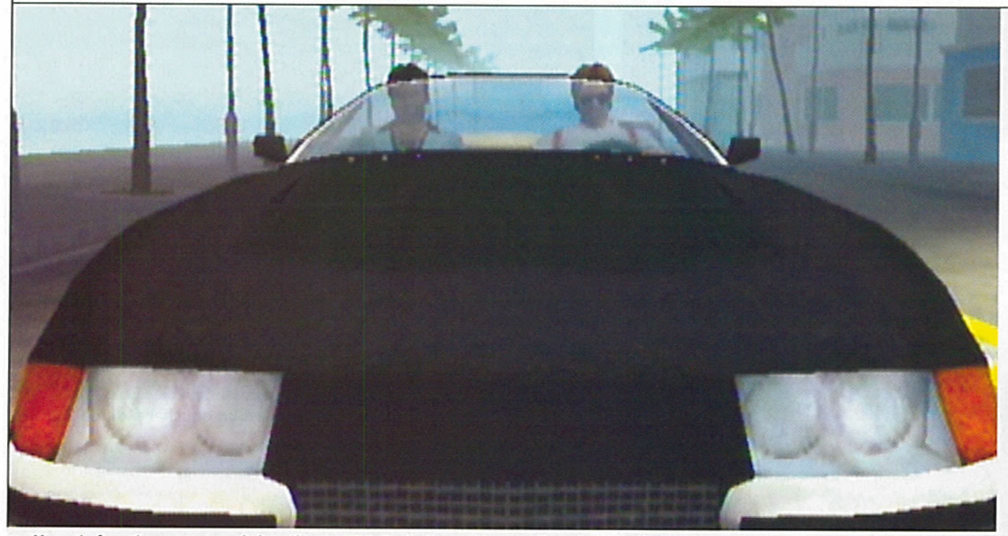
Durée de vie : Comptez entre 10 h et 15 h pour le Solo. Attention, car certaines missions sont coriaces ! Et ensuite, il reste le *Live*...

En résumé

MechAssault 2 parvient à renouveler la série en y apportant une grande hotte de nouveautés high tech. Malgré tout, le jeu reste d'une violence aussi primitive que jubilatoire.

16/20

Sauvegardes : Le jeu propose divers checkpoints au cours de chaque mission. Mais leur régularité s'avère très variable, ce qui rehausse d'autant la difficulté de certaines séquences.



Une cinématique temps réel, utilisant 100 % de la puissance de calcul de la Xbox.



Les niveaux en intérieur rendront hystérique la caméra, déjà limite...



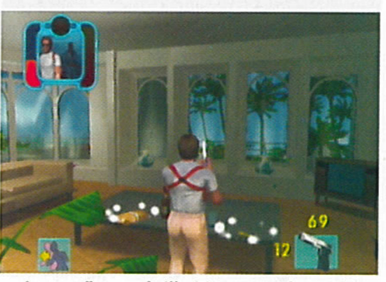
Le lieutenant Castillo, débarrassé de sa petite vérole comme par magie.



Terminez les niveaux pour contempler les persos dans la galerie. Super cadeau...



Ce jeu, c'est comme de l'art moderne : y'a un sens caché difficile à appréhender.



La cocaïne, ça brille ! Emportez-la, ça fait office de preuve contre les malfrats.

Votre pote tire sur les adversaires quand il y pense... C'est-à-dire peu souvent.

Miami Vice

C'est pas beau de vieillir, surtout lorsque l'on a fait plein d'excès dans sa jeunesse... Un jeu qui accumule les vices !

Texte : Fred

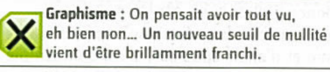
- Dév. : Atomic Planet
- Éd. : Nobilis
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueur : 1
- Prix : Environ 30 €
- Site : www.davilex.com

Deux flics à Miami, rappelez-vous ! Les musiques au synthé, les couleurs saturées, costards blancs, lunettes noires, Ferrari, bimbos, cocaïne et 9 mm... Une série télé référentielle, synthétisant en 60 minutes (pubs non comprises) toute la mythologie vulgaire et désuète des merveilleuses années 80. Comme toutes les icônes de l'époque, ça ne pouvait pas échapper à une adaptation en jeu vidéo et le résultat est à l'instar des fâcheux précédents *Shérif Fais-moi peur* et *Starsky & Hutch*. À savoir, un bon gros plantage ludique doté d'un moteur graphique certainement au top en 1984. Comment saborder à ce point une licence somme toute sympa reste pour nous un insondable mystère auquel seul le commanditaire de ce crime, en l'occurrence Davilex, peut répondre. On va faire vite pour ne pas vous faire perdre du temps à la lecture de ce test : c'est nul à n'en plus pouvoir, une véritable honte ! Les images de cette page sont bien réelles, il n'y a eu aucun trucage : nous n'avons enlevé aucune texture ni écrémé le nombre de polygones... L'animation est à la hauteur, avec plein de bugs, de tremblements et de persos qui restent coincés derrière des obstacles leur arrivant au niveau de la taille. Le scénario, archétypal, est mis à mal par une mise en scène dramatiquement et involontairement comique. Comme d'hab', Tubbs et Crockett courent après des dealers, sauvent une donzelle et dévastent la majeure partie des villas de luxe de Miami. La drogue, ça fait des ravages dans la tête et, visiblement, les méchants que vous affrontez en ont consommé des quantités équivalentes au PIB des Îles Caïman. Zéro instinct de conservation, zéro réflexes, ils sont justes bons à se faire plomber et à décéder en accomplissant de magnifiques sauts carpés. De plus, il y en a peu, les niveaux étant d'une taille lilliputienne. La rareté n'est d'ailleurs pas un mal, vu la qualité de la prise en main. Nous ne pensons pas avoir vu aussi mauvais en vue à la 3e personne, que cela soit concernant la précision, les placements de la caméra et le manque d'initiative de votre coéquipier. Allez, on fait comme si l'on n'avait rien vu pour ne pas s'énerver dès le début de l'année, et on envoie direct aux oubliettes ce navet pathétique.

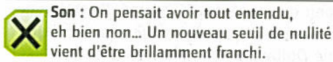
Xtra

REMIX
Miami Vice, la série, a surtout contribué à lancer la carrière de Michael Mann (*Heat*, *Collateral*, *Le Dernier des Mohicans*...). Réalisateur et auteur du scénario des épisodes les plus marquants de cette série, il est actuellement en train de tourner un nouvel épisode ! Destiné au grand écran, *Miami Vice* est annoncé pour 2006 avec Colin Farrell et Jamie Foxx dans les principaux rôles.

Le verdict



Graphisme : On pensait avoir tout vu, eh bien non... Un nouveau seuil de nullité vient d'être brillamment franchi.



Son : On pensait avoir tout entendu, eh bien non... Un nouveau seuil de nullité vient d'être brillamment franchi.

Jouabilité : On pensait avoir tout subi, eh bien non... Un nouveau seuil de nullité vient d'être brillamment franchi.

Durée de vie : On pensait avoir tout joué, eh bien non... Un nouveau seuil de nullité vient d'être brillamment franchi.

En résumé

Mais quelle horreur ! On reste calme et on n'assassine pas la personne qui vous l'offre ou vous le prête. Si vous l'achetez, changez de magazine : on ne peut plus rien pour vous...



1/20

Amateur. C'est Yann qui a testé le jeu le premier. Il a tenu 15 minutes, Berreb 10, Stéph s'est marré. Fred a tenu 8 niveaux, ce qui n'a pas manqué de troubler Berreb, intrigué par tant d'abnégation...



Un petit moment de concentration avant de s'attaquer au Super G.



Après quelques heures de jeu, vous pourrez enfin éditer les épreuves.



Le moindre écart de trajectoire peut faire la différence au classement.



Les descentes procurent une sensation de vitesse plutôt plaisante.



La physique de chute des skieurs est la seule et unique trace de technologie récente.



Appuyez sur A durant les sauts pour garder (un minimum) le contrôle.

À cette vitesse, mieux vaut éviter de tomber, il y a peu de chance de s'en sortir indemne.

Ski Racing 2005

Une bûche pareille, même l'ex-Herminator aura du mal à s'en relever.

Texte : Fab



Depuis l'avènement du snowboard, les jeux de glisse ont mis un point d'honneur à nous faire dévaler n'importe quelle pente hors piste en enchaînant les tricks démentiels. Eh bien les délires, c'est fini : le titre de Jowood a décidé de nous faire skier, et c'est probablement le seul point sur lequel le bilan est indiscutable. Toutes les pistes originales de la saison 2004-2005 ont certes été modélisées, soit en tout et pour tout une grosse trentaine, répartie sur 18 stations. Néanmoins, le jeu se limite aux disciplines du championnat officiel, soit le slalom, le slalom géant, le super G et la descente… En d'autres termes, entre deux gamelles, le joueur passe le clair de son temps à dessiner des S sur la neige, sans que la marque ne tienne, d'ailleurs. Pour un passionné, l'épreuve demeure particulièrement technique, bien qu'affreusement crispante : le premier écart est sanctionné par une chute grotesque et une sirène type « mauvaise réponse » de jeu TV. Les descentes offrent une expérience un peu plus grisante, grâce à l'impression de vitesse (quoiqu'un peu bridée) et à la bande-son, où le vent ajoute une note pertinente à la symphonie monotone du ski glissant sur une neige en papier de verre. Le jeu est somme toute très exigeant, mais pas spécialement plus précis qu'un *Amped*, pour une liberté moindre. Pas de mode Balade, pas de mini-jeu (à l'exception des épreuves elles-mêmes), et pas même un mode Carrière digne de ce nom : dès le début de la partie, le joueur doit affronter les chronos des meilleurs athlètes mondiaux, alors que ses caractéristiques sont au minimum… Il se retrouve ainsi condamné à se satisfaire de 15e places jusqu'à ce que ses compétences aient suffisamment augmenté pour le faire monter en grade, et débloquer au passage de nouvelles pistes parfois plus faciles que les précédentes. Bref, offrant moins que le minimum dans à peu près tous les domaines, doté d'une ambiance polaire, et d'une réalisation indigne de cette génération de console, *Ski Racing 2005* affiche assurément une rigueur spartiate, mais au mépris de tout aspect ludique !

Xtra

TROP D'SKI
Lorsque vous aurez débloqué le deuxième niveau, l'option la plus intéressante (sinon la seule) du jeu devient accessible, permettant d'éditer les pistes existantes en plaçant soi-même portes et piquets. Dommage que le deuxième niveau soit le plus dur à débloquer, vu le niveau de départ de votre skieur ! Mine de rien, bien qu'il se déroule à tour de rôle le Multi demeure assez convivial.

Le verdict

Graphisme : On trouve plus beau sur consoles 32-bits. Cela reste propre, (bizarrement) coloré, fluide… et vide.

Son : On entendrait les guêpes voler si elles étaient venues assister au spectacle. Pas folles, les guêpes.

Jouabilité : Précis, mais pas plus que la concurrence. Le joueur reste ébahi en réalisant à quel point le ski peut rendre grossier.

Durée de vie : Le challenge est réel, mais devoir accumuler les défaites avant de pouvoir atteindre son meilleur niveau est décourageant.

En résumé

Moche, plate, énervante. Si l'on se réfère à cette simulation, les sports d'hiver sont certes un réel challenge, mais n'ont rien d'amusant. Restez chez vous pendant les vacances.

7 /20

Pas de chance : Proposé à 40 €, *Ski Racing 2005* a failli avoir un argument de vente. Manque de pot, *Amped* et *Amped 2* sont à 9 € chacun, et *SSX 3* à 29 €. Faites vos comptes.

NOUVELLE FORMULE
NOUVELLE MAQUETTE

Abonnez-vous au magazine que votre XBOX vous réclame !



Avec le DVD exclusif :
avec les démos jouables des meilleurs jeux, les vidéos des futurs hits, et de nombreux add-on...

Abonnement découverte

4 numéros 32 €

Le magazine officiel :
TOUT SUR LA XBOX
+ de jeux en avant-première,
+ d' infos inédites, de tests sans concession.

*prix de vente au numéro

ABONNEMENT DECOUVERTE

A retourner accompagné de votre règlement à : Xbox - Service Abonnement
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex

1 ❑ **OUI**, je m'abonne pour **4 n° / 4 DVD à "Xbox Magazine"** au prix de **32 €** seulement au lieu de 36 €*
Je réalise une économie de 4 € — UPA38

OU

2 ❑ **OUI**, je m'abonne pour 1 AN **13 n° / 13 DVD à "Xbox Magazine"** au prix de **98 €** seulement au lieu de 117 €*
Je réalise une économie de 19 € — UPM38

Je règle ma commande par : ❑ chèque bancaire ou postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France

❑ carte bancaire N° : ____ ____ ____ ____ **Date & Signature** (obligatoires) :

date de Validité : __ __ (validité minimale 2 mois)

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code Postal : ______ Ville : ______ Date de naissance : __ __ __

E-mail : ______

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 9 € (01/12/04). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 28/02/05.
Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr.
En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

Magazine Officiel XBOX ELITE

EXCLUSIF XBOX

Magazine Officiel XBOX SÉLECTION

↑ Raikoh, revenu d'entre les morts pour terminer le boulot, aidé de ses généraux.

Otogi 2 Immortal Warriors

Brutal ou pas, devant un ballet si magistral, même les fines bouches sont béantes !

Texte : Fab

Dév. : From Software	Éd. : Sega
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueur : 1	Prix : Environ 60 €
Site : www.o-to-gi.net (japonais)	

Si le baobab Tecmo a tendance à cacher le bosquet d'éditeurs japonais soutenant la Xbox, on voit tout de même à l'occasion quelques branches dépasser ici et là. Foot, aventure, plates-formes, baston, shoot... Qu'importe : à lui seul le « jeu jap », terme récurrent chez le consoleux vétéran, est presque devenu un genre à part entière. Mais alors que les regards se tournent traditionnellement sur les géants comme Sega, Konami, Capcom ou Namco (pourtant de plus en plus orientés vers le marché occidental), c'est From Software qui crée la surprise avec l'un des titres Xbox les plus typés et le plus empreint du style nippon. À mi-chemin entre des classiques de la trempe de *Shinobi* et les *Dynasty* (voire *Samurai*) *Warriors* de Koei, *Otogi 2* est un beat'em all pure souche enveloppé dans une ambiance captivante et un design tout bonnement monstrueux. Le joueur est donc de nouveau invité à séjourner dans un Japon médiéval alternatif, inspiré par ses nombreuses légendes, et marquant le retour du guerrier Raikoh. Invoqué au cours d'une cérémonie pour le moins funèbre, le héros du premier *Otogi* se joint à la prêtresse Seimei et à ses quatre acolytes, pour une entreprise de purification démonicide à échelle impériale. Chacun dispose bien sûr de talents et de caractéristiques spécifiques, qu'il n'appartiendra qu'à vous de faire évoluer dans le sens voulu, le titre se dotant d'un aspect RPG plutôt riche pour le genre. Force, agilité, vitalité, intelligence ou encore résistance sont autant d'attributs amenés à progresser durant la partie, en fonction de l'expérience acquise et de votre comportement durant les missions. Un bourrin complet ne sortant jamais le moindre combo perdra par exemple, à terme, quelques points d'intelligence (facile à récupérer, pas de panique), alors que les coups encaissés finissent par faire augmenter votre résistance. Il est du reste possible de »



↑ Raikoh apparaît comme le personnage le plus polyvalent.

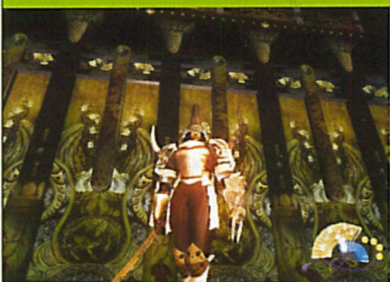


↑ Pas question de laisser incuber de tels œufs d'araignée.

From, beyond : plus connu jusque-là pour ses jeux de Mechas en fer blanc, l'éditeur japonais est un train de redorer son blason. Leur prochain *Metal Wolf Chaos* est d'ailleurs assez attendu sur Xbox.

Seimei, la maîtresse des marionnettes

Tiré par ses personnages, le scénario s'avère assez subtil pour le genre.



Invoqué par Seimei, Raikoh n'est pas beaucoup plus qu'une poupée.



Assez attachants, les persos attisent la curiosité du joueur.



En principe, Sadamitsu était un homme. Il est mieux ainsi.



Tsuna a un problème personnel avec le clan des démons araignées.



Ce n'est pas la taille qui compte, mais la résistance au froid.



Kintoki est un monstre de puissance, mais a peu de combos.



La rapidité de Sadamitsu compense son manque de puissance.



Une classe lycanthropienne pour Tsuna, Végéta de la bande.



Mi-arbre, mi-humain, Suetake est un personnage surprenant.

> « Le premier *Otogi* était passé pour un OVNI à l'époque, ce n'était que d'un coup de semonce. »

» doper indépendamment ses différentes caractéristiques, via la collecte ou l'achat d'orbes magiques, tandis que les propriétés de la trentaine d'items du jeu sont encore autant de moyens de modifier les compétences (protection contre le feu, le gel, amélioration de saut, etc.) de chaque perso. L'argent acquis au fil des missions peut également servir à acquérir de nouvelles armes (une vingtaine en tout), ou même de nouveaux sorts. Pour autant, quel que soit l'intérêt porté à l'un des six combattants en particulier, le joueur n'a pas vraiment intérêt à lui consacrer tout son budget : certaines missions ne laissent pas le choix du perso, et d'une manière générale, celles-ci sont organisées en petits groupes, à l'intérieur desquels chaque héros ne peut intervenir qu'une fois. Au final, de mauvais choix peuvent corser singulièrement un même niveau, mais il est heureusement possible de revisiter à volonté les précédents pour faire un peu de levelling, ou même simplement de revoir l'équipement du personnage que l'on a décidé (ou non) d'envoyer sur le front. Une fois dans le vif du sujet, toute considération tactique cède le pas à un enchaînement agressif de combats dantesques. Ces derniers s'avèrent d'autant plus grisants qu'ils peuvent s'éterniser dans les airs jusqu'à ce que le joueur se décide à laisser refroidir le bouton d'attaque... Moins nombreux que sur un *Ninja Gaiden* (moins d'une dizaine de combos par perso), les différents coups inspirent malgré tout un enthousiasme certain, grâce à un rendu visuel exagérément tape-à-l'œil : traînées lumineuses et effets de particules sont légions, et le recours à la magie s'accompagne en outre d'animations pour le moins classieuses. De fait, la visibilité au beau milieu d'un combat est parfois proche de zéro, mais la gêne reste minime car le déluge graphique n'intervient qu'en plein combo alors que le joueur se trouve relativement hors de danger. En revanche, une telle surenchère finit par se faire ressentir sur l'affichage. Cependant, les ralentissements occasionnels, au demeurant



Les combats de boss sont plus nombreux que dans le premier volet.

Levelling : lorsque vous butez sur une mission, modifier votre équipement peut modifier singulièrement la donne. Sinon, revisiter les niveaux s'avère assez payant (plus que dans le premier volet).


Les décors sont spectaculaires et ne manquent pas d'inspiration.

« Les combats s'avèrent d'autant plus grisants qu'ils peuvent s'éterniser dans les airs. Un véritable ballet de mort. »

Le principe du démon-tellement

Un démon tout seul ne peut être qu'un boss, ou un oubli de votre part.



Arrive un stade où l'on ne distingue plus grand-chose à l'écran.



L'arme de Tsuna se prête parfaitement à ce genre d'exercice.

assez stylés, n'ont rien de véritablement pénalisant pour la jouabilité. La prise en main se veut d'ailleurs enfantine, chaque personnage utilisant plus ou moins le même schéma pour ses combos, eux-mêmes très simples à exécuter. Les combats ne laissent de toute façon pas vraiment le loisir de se concentrer sur autre chose que l'écran, les innombrables hordes de démons lancées à vos trousses ayant tendance à sanctionner sévèrement les instants de distraction.
À l'instar des *Dynasty Warriors* et autres représentants de la méthode Koei, il n'est effectivement pas rare de sortir d'une mission avec des dizaines, des centaines, voire parfois des milliers de victimes à son actif...
La différence, c'est que le monde d'*Otogi 2* n'est pas plongé dans un brouillard épais (toujours pratique pour ménager un moteur 3D lui aussi médiéval), sinon dans une atmosphère mystique fascinante, inspirée par des décors impressionnants et entièrement visibles. Les couleurs sont enchanteresses, et si la qualité générale des textures peut varier d'un endroit à l'autre, la recherche esthétique est indéniable. En outre, pratiquement tout élément visible à l'écran peut-être réduit en pièces, des arbres aux rochers en passant par des bâtiments entiers ou toutes sortes de monuments ! Amusant, mais pas totalement gratuit : les morceaux, parfois eux-mêmes destructibles, volent en éclats pour révéler à l'occasion quelques trésors (HP, MP, orbes, sorts, accessoires...). Un joueur patient pourrait être tenté de tout détruire, puisque c'est aussi une façon de gagner des XP (en force et en intelligence), mais il convient pourtant de surveiller son timing. Invoqué par magie, chacun des six héros (même l'invocatrice elle-même, Seimei, curieusement) ne dispose en effet que d'un certain délai avant que le pouvoir qui l'a réanimé ne s'épuise. À la fin de ce sursis, ce sont ses propres points de magie qui se verront rongés à pleine vitesse, avant que sa santé ne prenne le dernier relais. Tuer un ennemi permet de récupérer temporairement quelques MP, mais la situation demeure d'autant plus préoccupante que la magie est indispensable pour marcher sur l'eau (à moins d'un accessoire spécial) »

Xtra



MAGIE-ASTRALE
Chacune des quatre classes de magie (Dragon, Phénix, Chimère et Papillon) admet quatre niveaux de sorts. Si un perso peut équiper (à la manière d'une arme ou d'un accessoire classique) la magie de son choix avant de partir en mission, certains sortilèges ne pourront être maîtrisés, quoi qu'il arrive, que par les deux principaux sorciers du groupe, soit Suetake (sorts de niveau 3) ou Seimei (sorts niveau 4).



La toute-puissante Seimei est le perso le moins disponible.


Suetake est le seul perso pouvant voler et flotter sans point de magie (MP).

Mytho-maniaque : les personnages du jeu sont pour la plupart directement tirés des légendes japonaises, avec quelques variantes. Outre les six héros, on retrouve des noms comme le démon Masakado.



Certains combos génèrent automatiquement une attaque magique.



Kintoki et Seimei sont les seuls à pouvoir projeter l'ennemi.



Suetake est lent, mais sa portée d'attaque est exceptionnelle.



Vous devez guider votre fragile esprit attiré par la lumière.



Dans le vide, vous devez veiller à ce qu'on ne vous prive pas de magie.



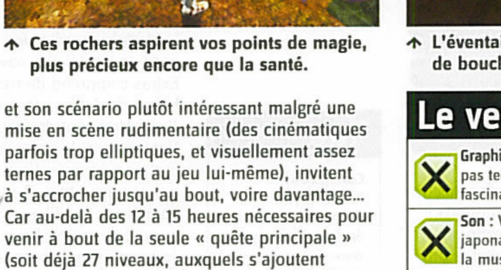
Les environnements sont presque entièrement destructibles.



Ces rochers aspirent vos points de magie, plus précieux encore que la santé.



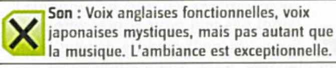
L'éventail de santé reprend le système de bouclier de *Halo*.

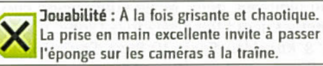


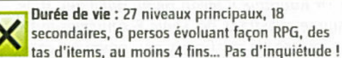
» ou s'élever dans les airs… Et évidemment, en cas d'échec tous les beaux efforts effectués durant la mission passent aux oubliettes ! Oh, vous pouvez ricaner : ça vous arrivera aussi… À l'image de son prédécesseur, *Otogi 2* n'est pas vraiment un jeu facile. Sans atteindre l'exigence d'un *Ninja Gaiden*, le titre est susceptible de vous faire revisiter certains niveaux une bonne dizaine de fois… La caméra, certes rageante car souvent à la traîne, fournit alors de bonnes excuses, mais reste toutefois raisonnablement hors de cause. En revanche, les délais accordés sur certaines missions sont parfois limites, et si les ennemis ne vous poursuivent généralement pas sur de longs trajets, ils ne vous oublient pas pour autant, sachant se montrer assez sournois à l'occasion. Plusieurs démons se font même exploser avant de rendre leur dernier soupir, obligeant à une prudence de tous les instants, voire dans certains cas à un cruel sacrifice de points de vie. Néanmoins, la forte marge de progression, le charme indéniable du jeu et son scénario plutôt intéressant malgré une mise en scène rudimentaire (des cinématiques parfois trop elliptiques, et visuellement assez ternes par rapport au jeu lui-même), invitent à s'accrocher jusqu'au bout, voire davantage… Car au-delà des 12 à 15 heures nécessaires pour venir à bout de la seule « quête principale » (soit déjà 27 niveaux, auxquels s'ajoutent 18 missions bonus à débloquer), un deuxième passage ouvre la voie à de nouvelles possibilités, en permettant notamment d'acquérir des armes surpuissantes.

Au final, même les habitués du premier *Otogi* auront droit à leur lot de surprises (notamment dans les derniers niveaux). Le titre de From Software était passé pour un OVNI à l'époque, mais ce n'était qu'un coup de semonce ! Unique à bien des égards, ce nouveau volet tient de la consécration pour le développeur, et rejoint indiscutablement le podium du jeu d'action sur console.

Le verdict



Graphisme : On a vu plus fin sur Xbox, mais pas tellement plus beau. Le design est fascinant, les effets spéciaux spectaculaires.


Son : Voix anglaises fonctionnelles, voix japonaises mystiques, mais pas autant que la musique. L'ambiance est exceptionnelle.


Jouabilité : À la fois grisante et chaotique. La prise en main excellente invite à passer l'éponge sur les caméras à la traîne.

Durée de vie : 27 niveaux principaux, 18 secondaires, 6 persos évoluant façon RPG, des tas d'items, au moins 4 fins… Pas d'inquiétude !

En résumé

Sans doute la plus belle claque du genre depuis *Ninja Gaiden*… Action grisante, ambiance planante et design unique font d'*Otogi 2* un titre incontournable.

16/20

Chrono : Les *Otogi* auront mis un an pour traverser le Pacifique, puis l'Atlantique… Le remarqué *Phantom Dust* étant déjà annoncé aux US, espérons qu'il suive le même trajet, mais un peu plus vite !



↑ *Sonic 3D Blast* utilise une fausse vue en 3D appelée 3D isométrique.



↑ Pour un titre sorti en 1995, *Comix Zone* ne manque pas d'originalité.



↑ On aurait préféré le *Sonic CD* à cette (b)ooze à oublier d'urgence.



↑ *Sonic Drift* : trop lent et trop pauvre pour rivaliser avec les références du jeu de karting.



↑ *Sonic Spinball* oscille allégrement entre flipper et plates-formes.



↑ *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* est le *Puyo Puyo* de la Sonic Team.



↑ À deux, les compétitions deviennent rapidement prenantes.

Sonic Méga Compilation Plus

Sonic nous ouvre l'album souvenir interactif de ses jeunes années.

Texte : Sam



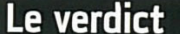
Dév. : Sega	Éd. : Sega
Genre : Compilation	Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2	Prix : Environ 45 €
www.sega-europe.com	

Cela fait quatorze ans qu'il traîne ses guêtres rouges sur tous les supports ! Plutôt pas mal pour la mascotte de Sega créé pour prendre de vitesse un certain plombier. *Sonic Méga Compilation Plus* contient les sept titres Megadrive (*Sonic 1, 2, 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic Spinball* et *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*), trois mini-jeux extraits de *Sonic & Knuckles* et les six jeux sortis sur Gamegear, première console portable de Sega (*Sonic, Sonic Labyrinth, Sonic Drift, Sonic Chaos, Sonic Blast* et *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*). Le « plus » vient de l'ajout assez contestable de quatre produits (*Flicky, Ristar, The Ooze* et *Comix Zone*), dont le seul lien apparent avec *Sonic* est qu'ils tournent tous sur Megadrive. Passons rapidement sur la partie technique, la compilation proposant en effet une émulation parfaite des titres originaux avec tous ses bons et mauvais côtés. Intéressons-nous plutôt à la partie moderne. L'interface de sélection est épurée au maximum pour une meilleure navigation. La rubrique Extras comprend de très belles illustrations en haute résolution, des petits films tirés du récent *Sonic Heroes* et des couvertures de comics. Notons aussi la présence de tous les manuels et d'une rubrique Hints remplis de petites astuces très utiles. Tous les jeux sont présentés dans un cadre. Cliquer sur le stick gauche permet de mettre les jeux Megadrive en plein écran, et inversement réduit la taille de l'image des titres Gamegear pour des raisons évidentes de visibilité. Mais l'atout principal réside dans le menu accessible en appuyant sur le bouton Blanc. Il permet entre autre de sauvegarder sa partie à n'importe quel moment. Les puristes se mettront sûrement en boule, cette possibilité n'existant pas à l'origine. Mais libre à chacun de l'utiliser. Et soyez sûr qu'après avoir recommencé le même niveau une bonne dizaine de fois, on finit par succomber à la tentation. *Sonic* fait certes partie des grands noms du jeu vidéo. Mais les titres proposés s'avèrent dépassés techniquement et s'adressent essentiellement aux inconditionnels du hérisson bleu ou aux nostalgiques.

Xtra

Comix Zone
Parmi les jeux étrangers à l'univers de Sonic, seul *Comix Zone* s'en sort. Pour le débloquer, il suffit d'avoir une sauvegarde de *Sonic Heroes* sur son disque dur. Le héros évolue à travers les cases d'un comics et bastonne du vilain à grand renfort de techniques martiales aux noms exotiques. Malgré une jouabilité poussive et son côté bourrin, il n'en demeure pas moins sympathique à jouer.

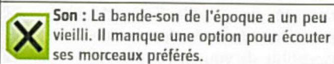
Le verdict



Graphisme : L'interface est claire et la navigation agréable. Bon point pour le changement de taille d'écran.



Son : La bande-son de l'époque a un peu vieilli. Il manque une option pour écouter ses morceaux préférés.



Jouabilité : Du meilleur (*Sonic*) au pire (*The Ooze*). La sauvegarde instantanée est bienvenue. Mais pas de config libre du pad.

Durée de vie : Finir et débloquer tous les jeux demande pas mal de temps. Encore faut-il en avoir l'envie et la volonté.

En résumé

L'achat de cette compil n'est pas nécessaire. Mais elle constitue un grand pan de l'histoire de Sega et sa mascotte. Rien que pour cela, elle mérite qu'on y jette un coup d'œil.

13/20

Sonic X : Exit les sous-entendus douteux, il s'agit de la dernière série animée mettant en scène Sonic et ses amis. Elle est actuellement diffusée sur le câble.

SéleXion

Désormais, pour ne plus se tromper, nous vous proposons une sélection des meilleurs titres par catégorie. Maintenant, plus d'excuses pour éviter les Xcrécrable et se jeter sur les Xplosif et À voir !



Xplosif

Gonflés de talent comme de bourrins, ces saigneurs de la route de laissent aucune chance à leurs poursuivants. Simulateurs experts, ils peuvent aussi donner du régime dans de la tôle froissée avec classe et générosité. Jamais largués, toujours premiers, avec eux vous ne finirez jamais sur le bas-côté !

MOTOGP 2

Inutile de chercher ailleurs un jeu de moto plus abouti. *MotoGP 2* est beau, maniable, accrocheur avec des modes de jeu en *Live* aussi nombreux que complets, les superlatifs nous manquent ! Préparez-vous à faire chauffer le bitume !
Prix actuel : environ 56 euros





COLIN MCRAE RALLY 04

CMR4 réalise une bonne synthèse de l'ensemble de la série : complet, technique, plaisant à l'œil, agréable à jouer. À la différence d'un *Rallisport* ou d'un *Racing Evoluzione*, *Colin 04* se joue tout en glisse et en finesse.
Prix actuel : environ 30 euros







RALLISPORT CHALLENGE 2

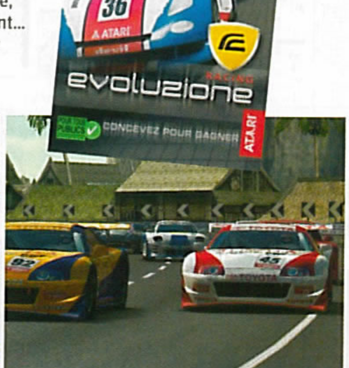
RSC2 offre un challenge complet et varié. Techniquement irréprochable, il offre un horizon à perte de vue et des textures particulièrement soignées. Dans un style très arcade, *RSC2* est plus rapide, plus beau, plus *Live*. En un mot : meilleur ! En outre, il bénéficie d'un *Live* plus qu'accrocheur !
Prix actuel : environ 56 euros





RACING EVOLUZIONE

Ce titre est d'une beauté ahurissante : il ne ralentit jamais, et ce, même avec huit voitures en lice. *Racing Evoluzione* est ainsi un excellent jeu de course d'arcade. Seul écart de route, un son qui n'est pas tout à fait convaincant... Mais il reste ultra efficace et en plus léger pour la bourse !
Prix actuel : environ 15 euros





PROJECT GOTHAM RACING 2

Axé simulation, *Project Gotham Racing 2* bénéficie d'une durée de vie exceptionnelle. Ajoutez à cela un niveau graphique de premier ordre et une compatibilité *Live* bien pensée et vous obtiendrez LA simulation de conduite absolue !
Prix actuel : environ 56 euros





BURNOUT 3 TAKEDOWN

Expert en cartons spectaculaires, propulsé au fun pur et en continu, *Burnout 3* est ce qui se fait de mieux et de plus addictif en matière de jeu de course arcade ! L'ivresse des sens dans tous les sens, même sur le *Live* où il tourne sans aucune baisse de régime.
Prix actuel : environ 60 euros





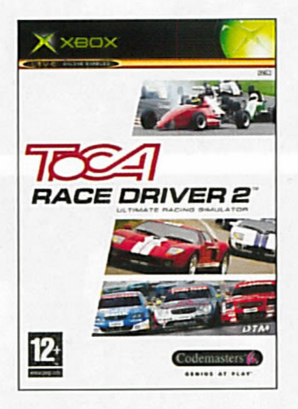
Au taquet pour l'année. À surveiller à tout prix pour 2005 : *Forza Motorsport*, *MotoGP 3* et *Midnight Club 3 : DUB Edition*. À attendre éventuellement : *Street Racing Syndicate*, *Juiced* et *World Racing 2*.



À voir

Au chrono comme au contrôle technique, ces suiveurs à suivre ont du répondant sous le capot. Pas hors de portée, mais tout de même dans le peloton de tête, ils savent bien se conduire tout en disposant d'une bonne tenue. Vifs, nerveux et prêts à se dépasser, ils n'attendent qu'un signe pour s'élancer !



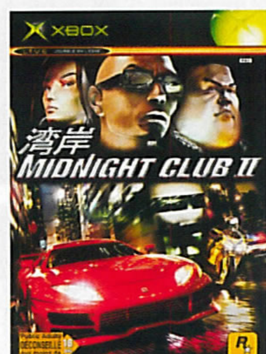


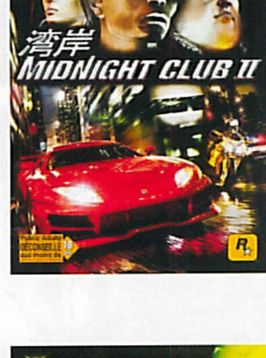
TOCA RACE DRIVER 2
TRD2 offre un ensemble varié de disciplines automobiles, tous cylindres confondus. Du très bon côtoie du bâclé, mais l'ensemble se tient.





FLATOUT
Esprit trash et courses crades pour ce derby motorisé de la destruction. Ses mini-jeux particulièrement violents volent la pole position au mode Carrière.





MIDNIGHT CLUB II
Une excellente surprise ! Boosté à l'adrénaline et au nitrogène, *MCII* fera briller les yeux des passionnés de conduite virile !





CRASH 'N' BURN
Le terrorisme routier sur tracés ovales, ça tourne vite au défouloir à grande vitesse un peu brouillon. À pratiquer avec modération donc.





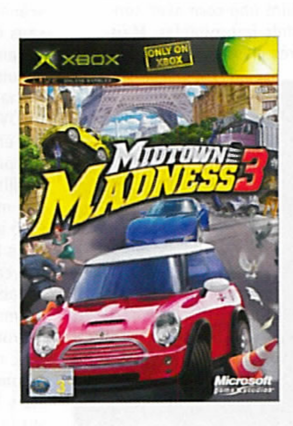
F1 2002
Même si la prise en mains est foncièrement « tout public », ce titre s'adresse finalement à une certaine élite, par la technicité de ses circuits.





NFS UNDERGROUND 2
Tape-à-l'œil et un peu rentre-dedans, le tuning poussé à l'extrême pour des sensations de pilotage pas toujours intenses...





MIDTOWN MADNESS 3
Pas totalement satisfaisant, *Midtown Madness 3* bénéficie d'une réalisation correcte. Heureusement, le *Live* le fait se démarquer par sa richesse.

Xécrable

À la ramasse, mauvais même pour la casse, les rebuts des lignes d'arrivée qui suivent auraient mieux fait de ne jamais prendre le départ. Partis trop vite, trop mal et sans réelles convictions, ils sont assurés de se planter et vous de les éviter maintenant !





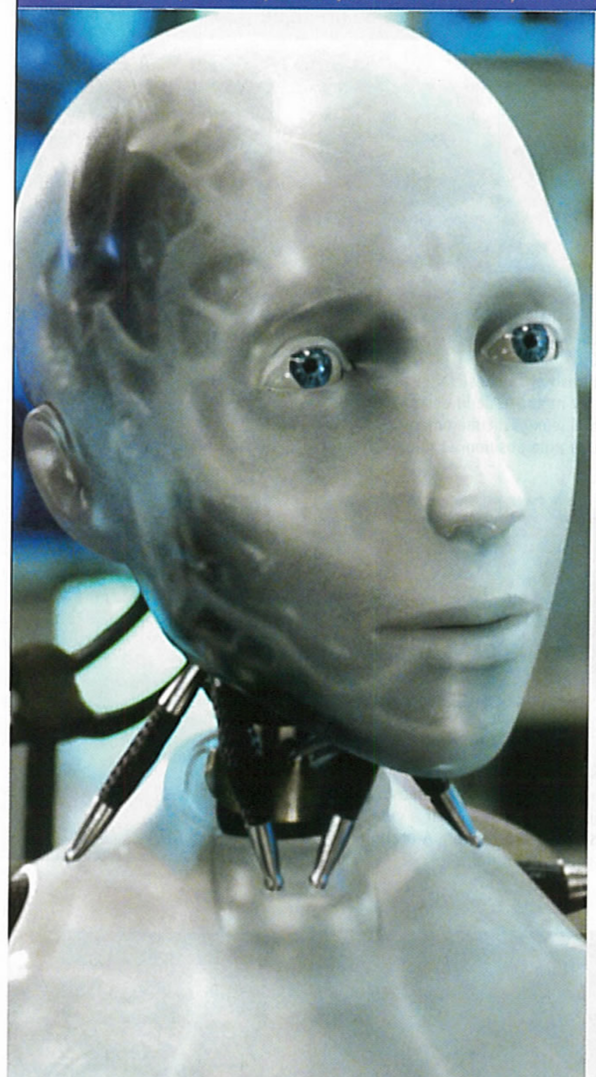




Phrase de l'année : En attendant la riposte de Brandon, notre autre philosophe, Fred a déclaré : « *Les Chinois, c'est comme les Asiatiques...* ». Et dire que l'on n'est qu'en février...

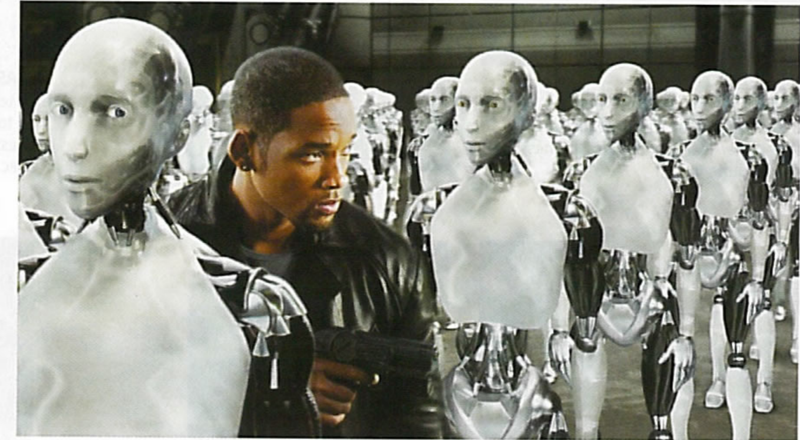
ProjeXion Privée

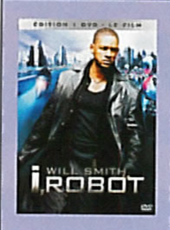
Une sélection des meilleurs DVD du moment.
Histoire de se reposer un peu les pouces entre deux jeux vidéo ! Texte : Jean-François Mariotti











Éditeur
FPE

Son
VO/VF DD 5.1
VF DTS

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
28 janvier 2005

I, Robot

Asimov s'en retournera-t-il dans sa tombe ? Pas sûr !

Dans un futur proche, les robots, soumis aux trois lois de la robotique, servent docilement les hommes. Mais un flic solitaire s'évertue à prouver qu'ils sont dangereux.

LE FILM. Tous ceux qui ont lu le cycle des Robots d'Isaac Asimov savent à quel point il y avait tout à craindre d'une adaptation type blockbuster avec Will Smith en vedette. Et ceux-là seront servis, puisque les fameuses lois de la robotique ne sont ici qu'un vague prétexte à une succession de scènes d'action, sans compter les plans très glamours du comédien principal aux biceps bodybuildés. Alors, à jeter ce *I, Robot* ? Que nenni ! Et sans doute uniquement grâce au talent d'Alex Proyas, réalisateur talentueux du premier *The Crow* et de l'excellent *Dark City*. Un habitué de la SF donc, et des univers très typés, dont on aurait pu craindre qu'il ne se noie totalement dans une telle production de commande. Alors certes, c'est en partie le cas, puisqu'on a quand même affaire à un film pop-corn avec son lot de rebondissements improbables. Mais tout ceci demeure très classieux, grâce à une véritable maîtrise esthétique et une mise en scène absolument parfaite : impressionnante sans être trop frimeuse, elle sait à loisir se faire ample et contemplative, et passer ensuite très vite à des exercices visuels de haute voltige.



LE DVD. Une image absolument bluffante, qui en rajoute encore une couche dans l'impression high tech dégagée par la photo du film. Franchement aucun défaut apparent, pas même la moindre compression visible. Côté son, Les différents mixages se valent tous, dans la mesure où ils proposent une gestion des canaux, une précision et une puissance capable de rivaliser avec les meilleurs DVD du moment. Enfin, au sujet des bonus, nous n'avons pu tester que la version simple : avec trois commentaires audios, tout de même, et une featurette, pas de quoi pavoiser. Mais les collectionneurs se rueront plutôt sur la version de luxe !

Influences : dans *I, Robot*, elles sont nombreuses. À commencer par Asimov, *of course*, mais également *Blade Runner* ou *Animatrix*. Plutôt pas mal pour un film pop-corn !

The Shield - Saison 1

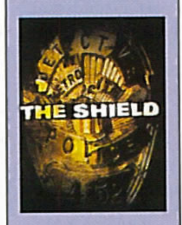
Gentil flic - méchant flic ? Oubliez les classiques !

Dans un des pires quartiers de Los Angeles, la vie d'un commissariat peuplé de policiers aux méthodes très contrastées.

LES ÉPISODES. Attention, série coup de poing ! Évidemment, à l'heure des *Oz* et autres *Soprano*, les programmes TV pour adultes vaccinés ne surprennent plus autant. Pourtant, *The Shield* a provoqué son lot de polémique aux USA. Parce qu'ici, il ne s'agit plus de forçats ou de mafieux, mais bel et bien de flics, dans la grande tradition des *Hill Street Blues* et autres *NYPD Blue*. Et ces flics-là, pour certains, n'hésitent plus à enfreindre la loi pour arrêter les truands, quand ils n'entretiennent pas des petits trafiquants pour arrondir leurs propres fins de mois. Et souvent, le meurtre crapuleux n'est pas loin... Bref, *The Shield* n'y va pas par quatre chemins, rejoignant en cela tout un pan de la littérature noire, James Ellroy en tête. Mais voir ça à la télévision, tout de même, c'est quelque chose ! À noter tout de même que si la série commence très très fort, elle a tendance ensuite à humaniser ses héros, ou en tout cas à rogner un tantinet l'antipathie initiale. Mais après tout, ça ne les rend que plus ambigus...

LES DVD. Une image au format *widescreen* pour une série, c'est toujours appréciable. Ici, le résultat est tout à fait fidèle à l'esthétique un peu sale et brute de *The Shield*. Un résultat honorable, pour le moins. Côté son, c'est du surround correct sans plus, comme souvent avec la télé. En revanche, côté suppléments, c'est Byzance, puisque chaque épisode bénéficie d'un commentaire audio ! Visiblement, l'éditeur est conscient de la place à part de cette œuvre au noir. Et sur le dernier DVD, on trouve également un making of et diverses petites choses fort intéressantes, dont des scènes coupées.





Éditeur
GCTHV

Son
VO/VF Dolby Surround

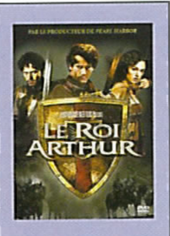
Image
16:9

Prix
Environ 50 €

Date de sortie
2 février 2005

Le Roi Arthur

Table ronde pour jupette de Gladiateur.



Éditeur
Buena Vista

Son
VO/VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
4 février 2005

Arthur, chevalier romain en poste dans la Grande-Bretagne du V[e] siècle, défend sa terre d'adoption contre l'envahisseur saxon. Il est assisté par une troupe de chevaliers sarmates durs-à-cuire.

LE FILM. Oubliez tout ce que vous avez lu ou vu sur le roi Arthur : Chrétien de Troyes, Mallory, John Boorman... Ici, le but est autrement plus original, puisqu'il s'appuie sur des études historiques très sérieuses. Par exemple, historiquement, tout porte à croire qu'Arthur est né en pleine occupation romaine. OK, c'est un vœu pieux sympa, même si on sent qu'il s'agit surtout d'une bonne ruse pour tirer le genre du côté du péplum, très vendeur en ce moment (qui a parlé de Gladiator ?). Mais là où l'on atteint le n'importe quoi, c'est lorsqu'on affuble les compagnons du héros des noms de chevaliers légendaires : Lancelot, Galaad, Gauvain... Ces Sarmates manquaient tout de même un peu d'exotisme ! Et Gueniève, toujours baptisée telle quelle, de se retrouver dans la peau peinturlurée d'une Picte. Bref, à trop vouloir jouer sur tous les tableaux, on risque de se casser la gueule en beauté. Le film n'évite donc pas le ridicule, ni les grossièretés de mise en scène, mais il se rattrape un peu dans sa seconde partie, en offrant aux seconds rôles quelques scènes sympas. Surtout, le long combat final vaut vraiment le coup d'œil... en location, *of course*.

LE DVD. Un bien joli DVD, qui sort en même temps qu'une édition Director's cut dont nous ne savons rien. Mais bon, Antoine Fuqua n'est pas Ridley Scott, hein ! Bref, ici l'image est tout à fait réussie, propre et contrastée, et le son ménage de jolis effets, avec une musique très présente. Bref, du grand spectacle assuré, c'est déjà ça. Côté suppléments, la fin alternative est ridicule à force d'asséner des évidences, et la featurette demeure assez ennuyeuse.







Harsh Realm - Le Royaume

Le Royaume est un monde virtuel créé par l'armée américaine pour simuler une attaque de grande envergure sur le territoire américain. Plus réel que le réel lui-même, cet univers tombe sous la domination du général Santiago, un despote qui prend en otage les autres participants de la simulation. La série raconte les aventures de Thomas Hobbes, un soldat envoyé pour tester Harsh Realm et éventuellement renverser Santiago. Après *X-Files* et *Millenium*, ce fut la troisième série télé de Chris Carter. Trop compliquée pour le public américain, elle s'arrêta au bout de quelques épisodes disponibles sur ce coffret. Dommage... Prometteuse, elle gardera à jamais son mystère.
Date de sortie : 16 février 2005 - Prix : Environ 30 €

Millenium - Saison 3

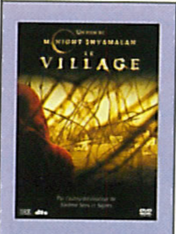
Toujours aussi sous-estimé par rapport à son grand frère *X-Files*, *Millenium* revient dans sa dernière saison à la noirceur des débuts, en rajoutant même encore une couche bien sordide. Malheureusement, la série souffre un peu de ces constants changements d'ambiance et d'intrigues au fil des saisons. Et malgré la présence plus active de Chris Carter au cours de cette troisième année, le show n'a pas été reconduit. Il faudra donc faire avec une fin très abrupte, qui paraît loin de résoudre tous les mystères. Les fans en seront pour leurs frais, mais personne ne devrait passer à côté d'une des perles les plus noires jamais produite par la TV.
Date de sortie : Disponible - Prix : Environ 50 €



Look : On a trouvé la principale référence fashion de Fred : Vic Mackey de *The Shield* ! Manque juste la boule à zéro et... une légère prise de poids.

Le Village

La petite maison dans la prairie.



Éditeur
Buena Vista

Son
VO/VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
18 février 2005

Dans une Amérique du XIXe siècle, un village isolé aux confins d'une forêt subit la terreur des habitants des bois. Seul un jeune homme ose affronter cette menace surnaturelle.

LE FILM. *Le Village* est un drôle de film. À l'image de la filmographie de Shyamalan, finalement, qui alterne le très bon (*Incassable*), le médiocre roublard (*Le Sixième Sens*) et le calamiteux (*Signes*). Même si ces avis n'engagent que l'auteur de ces lignes, force est de constater qu'on retrouve tous ces extrêmes réunis dans le dernier opus du monsieur. Dans le meilleur, la première moitié du film, son fantastique diffus et son romantisme naïf, mais joliment décomplexé. Et tant pis si les dialogues sont à la ramasse... Mais que dire de la suite ? Le rebondissement inévitable est prévisible à en pleurer, et surtout la morale du film compte parmi les plus puantes du moment. On sait que Shyamalan racole volontiers les couches populaires américaines, mais était-il nécessaire de flatter les quakers et autres ultra-réactionnaires de tous poils ? Bref, politiquement, *Le Village* craint. Ça ne l'empêche pas, au final, d'être quand même très joli, d'une esthétique toute classique, malgré quelques effets ridicules ou loupés. Un film tout en contrastes, on vous dit !

LE DVD. Une image très correcte, malgré quelques légers défauts de contraste. Rien de grave, mais la photo des films de Shyamalan est souvent très léchée, et exige un soin encore plus particulier que la moyenne. Quant au son, il utilise tous les canaux pour retranscrire l'atmosphère fantastique du village et des bois environnants, le tout chargé d'une musique superbe. Enfin, au rayon des suppléments, cette édition propose tout un tas de featurettes moyennement intéressantes, tout comme le sont les scènes coupées. Mais tout ceci reste bien plus regardable que cet énième court-métrage amateur du réalisateur enfant. Une habitude bizarre qu'on retrouve sur tous ses DVD !







Christine

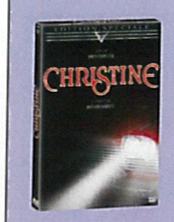
Rouge comme le sang, belle comme l'enfer.

Arnie, un adolescent brimé par ses camarades, découvre par hasard une voiture des années 50 dont il tombe littéralement amoureux. Ce qu'il ignore encore, c'est la nature maléfique de celle-ci.

LE FILM. Les années 80 ont connu une sacrée vague d'adaptation de Stephen King, mais *Christine* figure en bonne place dans les premières – et les plus intéressantes. Et pourtant, le thème de la voiture tueuse avait de quoi faire sourire ! Mais le bouquin possédait une atmosphère particulièrement malsaine, et qui fonctionnait plutôt bien. John Carpenter, lui, a préféré délaisser cette dimension craspec pour se focaliser sur le fétichisme du jeune homme pour sa voiture, et sur le pouvoir de fascination de celle-ci. Et il n'est rien de dire qu'à cette époque-là, le réalisateur était en pleine possession de ses moyens. *Christine* est donc un film efficace et d'une valeur plastique magnifique. Pour autant, ce n'est pas le meilleur Carpenter, et de loin, le bonhomme avouant volontiers qu'il s'agissait surtout là d'un film de commande. Quant à l'absence de gore, elle s'explique par l'échec de *The Thing*, l'année précédente, qui pâtit considérablement de ses audaces en matière d'effets spéciaux bien dégueus. Mais les purs films de studio sont finalement assez rares dans la filmo du grand John, et tous valent le coup d'œil, au moins par curiosité.

LE DVD. Une édition spéciale pour un film de Carpenter, ça ne se refuse pas. Surtout que ce dernier n'est jamais avare en commentaires audios, et les siens comptent parmi les plus passionnants. Ici, ça ne manque pas, et le tout est également accompagné d'une vingtaine de scènes coupées d'intérêt variable, et d'un making of récent et de très bonne qualité. Pour le reste, le DVD ne fait pas vraiment d'étincelles : l'image demeure de qualité très acceptable pour un film aussi ancien, et le son se cantonne à du Surround sans qu'il nous soit proposé un nouveau remix plus performant.





Éditeur
GCTHV

Son
VO/VF Dolby Surround

Image
16:9

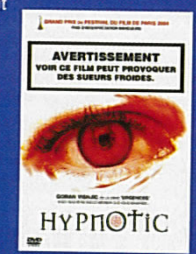
Prix
Environ 23 €

Date de sortie
Disponible

Hypnotic

Produit par la BBC, la chaîne télé anglaise, Hypnotic pourrait n'être qu'un sous-produit mollasson, exploitant allégrement *serial killers* et satanisme (ou assimilé). Heureusement, le film bénéficie de quelques séquences oniriques de toute beauté, qui rehaussent considérablement l'ensemble. Du coup, tout ceci se regarde sans déplaisir, même si au fil de l'intrigue, on a la désagréable impression de voir venir la fin à trois kilomètres. Évidemment, ça ne manque pas, mais ira-t-on reprocher ça à ce qui n'est finalement qu'un petit film fort sympathique, à louer impérativement un dimanche après-midi ?

Date de sortie : Disponible - Prix : Environ 20 €



Le Frelon Vert

En France, *Le Frelon Vert* n'a pas eu la postérité de la série TV *Batman*, maintes fois rediffusée au grand plaisir des fans d'onomatopées. Pourtant, on nage ici dans un univers assez proche – sans doute moins délirant, mais tout aussi *sixties*. Mais la vraie force de cette compilation de plusieurs épisodes, c'est de montrer Bruce Lee dans son premier rôle majeur aux USA. Totalement sous-exploité, il n'en crève pas moins l'écran, et ce n'est pas le bellâtre à ses côtés qui a la moindre chance de lui faire de l'ombre. Bref, une curiosité pour les fans, et les amateurs de justiciers masqués kitsch.

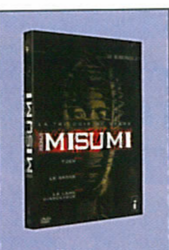
Date de sortie : Disponible - Prix : Environ 17 €



Retraite : Depuis *Ghost of Mars*, John Carpenter jouit d'une retraite bien méritée. Pourtant le bougre n'est pas si vieux ! Mais y a-t-il encore une place à Hollywood pour ce *natural born rebel* ?

La Trilogie du Sabre

Trois introuvables du chambara à découvrir impérativement !



Éditeur
Wild Side

Son
VO mono

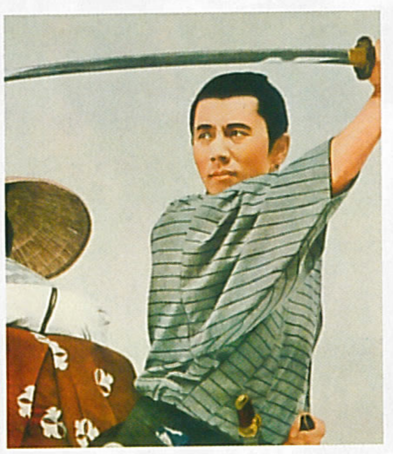
Image
16:9

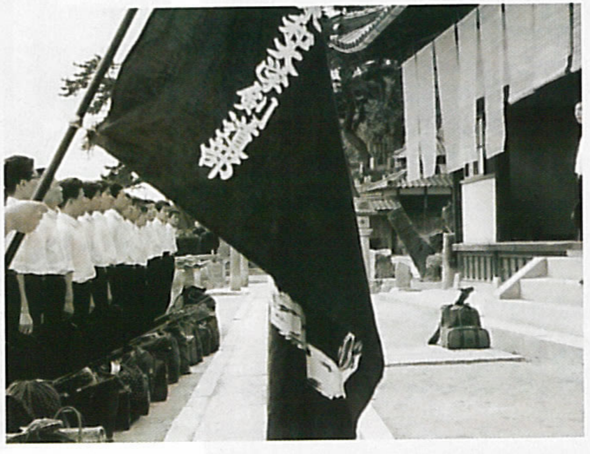
Prix
Environ 45 €

Date de sortie
15 février 2005

LES FILMS. Kenji Misumi, réalisateur des trois films de ce coffret, a déjà eu les honneurs de ces colonnes. D'abord à l'occasion des *Baby Kart*, puis des vieux *Zatoichi*. Du chambara, à chaque fois, ce genre nippon consacré aux épopées des samouraïs. Mais Misumi, c'est avant tout un réalisateur aussi génial qu'inventif, ce que chacun des opus de la présente édition ne cesse de confirmer. *Tuer* (1962), le plus ancien des trois, est sans doute également le plus classique dans ses thèmes : la destinée d'un jeune bushi, marqué par le sceau du destin, qui vivra par sa lame, guidé par un unique code : la voie du guerrier, la pureté du sabre. L'épure formelle, conjuguée tout de même à quelques audaces pour l'époque, en fait encore aujourd'hui une pièce majeure du genre. *La Lame Diabolique*, film assez délirant par certains côtés, n'est pas sans rappeler les futurs excès des *seventies* : un jardinier devenu assassin et qui court aussi vite qu'un cheval, un ennemi tranché en deux dans le sens de la longueur... Mais au-delà de ces gimmicks, il s'agit surtout là d'une œuvre aux antipodes de la précédente, avec un idéal du Bushido nettement plus ambigu, aux limites de l'absurde. *Le Sabre* (1964), enfin, est un peu à part, et ceci à double titre : d'abord, ce n'est pas un chambara, puisqu'il se déroule dans le Japon de l'après-guerre. Ensuite, il est inspiré d'un roman de Mishima, le génial auteur japonais, connu pour son œuvre abondante autant que pour sa mort sensationnelle ou ses idées politiques ultranationalistes et réactionnaires. Et forcément, dans cette histoire de jeune homme dévoué corps et âme à l'esprit du kendo, on retrouve beaucoup de l'obsession de l'auteur, à tel point que Misumi lui-même semble s'effacer devant la puissance du sujet. Mais les trois films n'en composent pas moins une trilogie d'une cohérence troublante, dominée par l'éclat du katana et les codes, dévoyés ou non, de l'ancien Japon. Bref, des classiques définitifs.

LES DVD. Le travail de restauration de Wild Side est toujours aussi étonnant. L'image de chaque film s'avère d'une propreté et d'une netteté stupéfiante. On sent la passion des gars responsable de ce coffret ! Quant au son, il est également restauré, et très propre, mais forcément en mono d'origine, conformément à la politique de la maison. À noter qu'aucun doublage n'est disponible. En guise de bonus, on n'hérite que d'un documentaire passionnant sur Misumi, avec les témoignages de quelques-uns de ses collaborateurs encore en vie, dont son excellent chef décorateur. Court, mais passionnant.

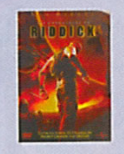






Les autres sorties du mois

Les Chroniques de Riddick
ÉDITEUR : Universal
AVIS : Vous avez vu *Pitch Black* ? Arrêtez-vous là, ce film-ci s'avère assez décevant.



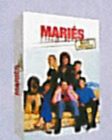
Crossing Guard
ÉDITEUR : Pyramide
AVIS : Un film magnifique de Sean Penn, avec Jack Nicholson. À redécouvrir absolument.



Garfield - Le film
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Ça va, on a déjà nos toons *live* à la rédaction, ce n'est vraiment pas la peine d'en rajouter !



Mariés, 2 Enfants Saison 3
ÉDITEUR : GCTHV
AVIS : Le mauvais goût le plus jubilatoire du monde continue de flageller avec bonheur l'*american way of life* !



Monster
ÉDITEUR : Metropolitan
AVIS : Charlize Theron en sociopathe moche de surcroît ? On attend de voir ça avec impatience.



Necronomicon
ÉDITEUR : Metropolitan
AVIS : Un film fantastique à « sketchs » sur lequel Christophe Gans se fit la main avant de réaliser *Crying Freeman*.



Patlabor 3
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Jadis initiée par Mamoru Oshii, Patlabor est une série de longs-métrages parmi les plus intéressants de l'animé nippon.



Saint-Ange
ÉDITEUR : TF1 Vidéo
AVIS : Le renouveau du fantastique hexagonal, une fois de plus. Mais celui-ci laisse présager de très bonnes choses.



San Antonio
ÉDITEUR : Pathé
AVIS : Le mauvais goût à la française, d'après l'œuvre inadaptable (et trop adaptée) de Frédéric Dard.



Wonderful Days
ÉDITEUR : FPE
AVIS : La preuve en images que l'animation coréenne n'a rien à envier au talent des Japonais.



Réédition : *Goyokin*, ce chef-d'œuvre du cinéma japonais chroniqué il y a quelques mois, vient de bénéficier d'une édition collector. Seul le second DVD, bourré de bonus passionnant, change.

Play:More



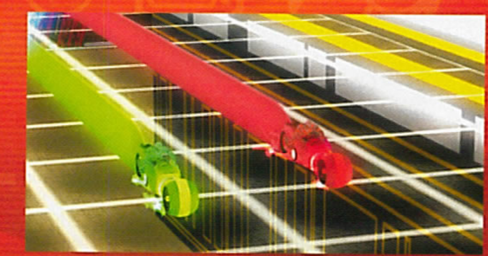
Cette rubrique est avant tout destinée à prolonger le plaisir que vous prenez devant votre écran Xbox en vous expliquant comment utiliser les démos, vidéos, bonus et sauvegardes contenues sur le DVD. Nous vous y proposons de petits challenges pour prouver que vous êtes le meilleur sur certains jeux. Play:More vous permettra aussi de terminer plus facilement vos titres préférés ou de relancer leur intérêt avec toute une batterie de codes loufoques ou indispensables. Enfin, cette partie inclut maintenant Play Live où vous retrouvez les actus et les tests des modes Xbox *Live* des dernières nouveautés. Tous à vos manettes, le jeu ne fait que commencer...


Sur le DVD Mercenaries

Sommaire


Sur le DVD MechAssault 2


Astuces & Codes NFSU2



Play Live Tron 2.0


Play Live Halo 2



Soluce Pro Evolution Soccer 4

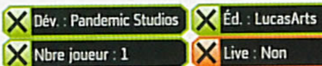
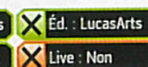


Sur le DVD

Ah février ! Période des Valentin, du chocolat en forme de cœur et des crêpes. Sur votre DVD, ce sera aussi le mois des amoureux... de la châtaigne, des marrons et autres pruneaux qui font mal. Dans *Mercenaries* et *MechAssault 2*, allez à la rencontre de vos ennemis et montrez-leur votre affection à coups de lance-roquettes. Et les crêpes me direz-vous ? C'est tout ce qu'il restera d'eux après votre passage. Avec des titres tels que *Project Snowblind* ou *Unreal Championship 2*, la partie vidéo n'est pas en reste non plus. Alors manette à la main, laissez-vous aller et profitez à fond de votre DVD.



Mercenaries

Dév. : Pandemic Studios | Éd. : LucasArts
Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : Entrez au cœur de l'action et incarnez un mercenaire sans foi mais avec une loi : celle de l'argent. Utilisez l'arsenal proposé pour accomplir les missions et engranger un maximum de blé. Il vous sera nécessaire pour demander du ravitaillement ou un soutien aérien. Si vous êtes amateur de la destruction massive, vous allez vous régaler. D'ailleurs, le slogan de *Mercenaries* indique clairement la conduite à adopter : tout ce que vous voyez, vous pouvez le voler, le piloter ou le détruire, voire les trois. N'hésitez pas à refaire plusieurs fois cette démo en variant les plaisirs. L'expérience sera différente à chaque fois, mais restera toujours aussi jouissive.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : Chacun de vos principaux ennemis est désigné par une carte à jouer. Pour cette démo, votre mission consiste à capturer ou tuer la Reine de Cœur, sachant que vivante, elle vous rapportera plus d'argent. Il vous faudra aussi détruire l'usine d'armement chimique. Débarrassez-vous de tous les véhicules à missiles air-air. Cet objectif secondaire facilitera le support aérien. L'utilisation des armes importantes vous sera expliquée en cours de jeu.

CHALLENGE : Vous vous êtes fait plaisir en provoquant un véritable carnage ? Réussissez la mission en utilisant une seule fois le support aérien, juste pour détruire l'usine.

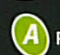





MOUVEMENTS/ SE BAISSER


CAMÉRA/ JUMELLES


ARMES DE SOUTIEN


RECHARGER


SAUT

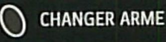

COMBAT RAPPROCHÉ


ACTION


GRENADE


TIRER


CHANGER GRENADE


CHANGER ARME

MechAssault 2 : Lonewolf



Dév. : Day 1 Studios | Éd. : Microsoft
Nbre joueurs : 1 ou 2 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : *MechAssault 2* propose une nouvelle expérience de jeu pour ses combats entre géants d'acier. Maintenant, on peut sortir de son Mech, endosser un exosquelette, voler un autre Mech qu'il soit occupé ou non, et même prendre le contrôle d'autres véhicules. Le jeu en devient plus tactique et présage des stratégies bien vicieuses, notamment à plusieurs sur le *Live*. Mais que les bourrins et autres spécialistes de grosses explosions se rassurent, *Mechassault* garde toujours ce côté brutal qui a tant plu.

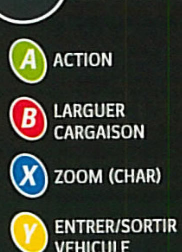
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : Dans notre démo, vous pourrez vous essayer au mode Campagne. Écoutez attentivement les instructions pour apprendre à bien contrôler votre personnage dans toutes les situations. Détournez trois Mechs et ramenez-les près de l'Icarus. Enfin, résistez à la vague d'ennemis venus vous attaquer. En Multijoueur, prenez part au mode Destruction en équipe, Capture de drapeau ou sa variante Emparez-vous en ! ou encore Prenez le contrôle, une sorte de Roi de la Colline. Petit conseil pour terminer : n'oubliez pas qu'en dehors de votre Mech, ou de votre combinaison, vous êtes extrêmement vulnérable. Aussi, avant d'en sortir, pensez toujours à sécuriser le terrain.

CHALLENGE : Si vous aimez le sport et les défis insensés, dans le mode Campagne, repoussez l'assaut final en exosquelette. Pour réussir, mieux vaut maîtriser le tir de mortier.








SE DÉPLACER/ SAUT

CAMÉRA/ DÉFENSE

DÉFILEMENT CARGAISON

ACTION

LARGUER CARGAISON

ZOOM (CHAR)

ENTRER/SORTIR VEHICULE

CHANGER ARME

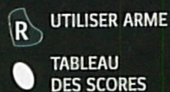

UTILISER ARME

TABLEAU DES SCORES

CHAT GLOBAL/ ÉQUIPE

Concours

Colin McRae 2005

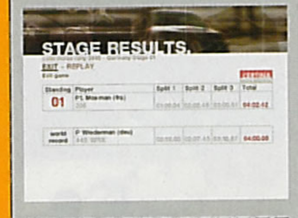


Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox/X Games
101/109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par mail :
xboxmag@futurenet.fr

LE CONCOURS DU MOIS

Le concours portera sur *Colin McRae 2005.* Réalisez le meilleur temps sur la spéciale allemande de Niederlauterbach, sous la pluie et au volant de la Peugeot 206. Prenez une photo de l'écran des résultats, et envoyez-la au *MOX* avant fin février 2005.



Résultat concours

TIGER WOODS 2005

Pour gagner, il fallait juste laisser parler sa fibre artistique pour créer le golfeur le plus funky qui soit ! Chocs d'erreurs esthétiques dont Jonathan Ravily sort grand gagnant. À lui donc un lot au choix, parmi notre collection de goodies, T-shirts, porte-clés, mags...



Vidéos

L'arme au poing ou à poings nus, des robots imaginaires aux batailles rangées dans le Pacifique, les vidéos du mois exaltent le combat absolu.


BATTLESTATIONS MIDWAY


MERCENARIES


SNK VS CAPCOM : SVC CHAOS


PROJECT SNOWBLIND


UNREAL CHAMPIONSHIP 2


ROBOTECH INVASION

Bob l'Éponge : Le Film

Dév. : Heavu Iron | Éd. : THQ | Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : L'éponge la plus timbrée du monde sous-marin nous entraîne au fond de l'océan pour des aventures déjantées. Derrière chaque corail se cache un objet ou un ennemi désopilant. Alors rejoignez Bob et ses amis, ils n'attendent plus que vous. Que la farce soit avec vous !

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : La démo comporte trois niveaux bien dans l'esprit du dessin animé. Tout d'abord, détruisez des antennes radios afin de libérer les créatures hypnotisées par les Planctons. Pour y parvenir, utilisez votre karaté sauce Bob l'Éponge. Si vous voulez atteindre les objets et ennemis volants, repérez la marque rouge au sol ou leur ombre. Ensuite, vous devrez traverser Bikini Bottom en voiture avec Patrick. Évitez les accidents et abusez de la nitro. Enfin, passez l'épreuve des caisses mobiles.

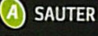
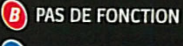
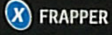
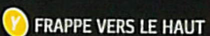
CHALLENGE : Terminez la démo sans booster votre personnage.




COURIR/ DISCRET

CAMÉRA

COURIR

SAUTER

PAS DE FONCTION

FRAPPER

FRAPPE VERS LE HAUT

STATUT
PAS DE FONCTION
CAMÉRA
PAS DE FONCTION

Les Indestructibles

Dév. : Heavu Iron | Éd. : THQ | Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : *Les Indestructibles* racontent l'histoire d'une famille d'Américains presque moyens, si ce n'est que chaque membre possède un super pouvoir. Le père est puissant, la mère élastique, la fille invisible et le petit dernier peut battre Flash à la course. À l'aide de leurs amis, ils devront mettre en échec un génie du mal. De l'action et de l'humour bien dosé pour un sympathique jeu tout public.

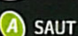
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : Enfilez le costume de M. Indestructible. Entrez dans le complexe militaire et neutralisez les forces ennemies. Affrontez le boss, un tank, en évitant ses bombes rouges. Lorsqu'elles sont vertes, ramassez-les et utilisez-les contre lui. Trois explosifs devraient suffire à le vaincre.

CHALLENGE : Réussir sans vos incrédi-pouvoirs.

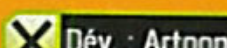


DÉPLACEMENT

CAMÉRA

PAS DE FONCTION

SAUT
CHOPPE
PETITE ATTAQUE
SUPER ATTAQUE
PAS DE FONCTION
SE BAISSER
RECENTRER CAMÉRA
PAS DE FONCTION

Blinx 2 : Masters of Time and Space

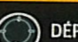

Dév. : Artoon | Éd. : Microsoft | Nbre joueurs : 1 ou 2 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : Le félin maître du maniement d'aspirateur est de retour. Pour ce deuxième épisode, vous pourrez effectuer toutes vos missions à deux en écran partagé et même incarner les membres du gang Tomtom. Alors que les chats contrôlent le temps et excellent dans les phases d'action, les cochons maîtrisent l'espace et l'infiltration. Deux styles différents pour un résultat identique : prendre le dessus sur l'autre camp.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : Suivez un tutorial pour apprendre à manier votre personnage, puis choisissez votre équipe. Si vous optez pour les sympathiques félins de la brigade temporelle, vous devrez arracher un cristal temporel des mains d'un géant de pierre. Si vous êtes plutôt gang porcin, votre mission consistera à vous introduire dans la forteresse des chats pour y dérober une pièce de machine infernale.

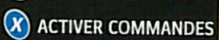
CHALLENGE : Finissez la démo en moins de vingt minutes avec les Tomtom.




DÉPLACEMENTS

CAMÉRA

CHANGER ARME/ COMMANDE

SAUT
FRAPPER

ACTIVER COMMANDES
RAMPER
VISER
TIRER
RECENTRER CAMÉRA
PAS DE FONCTION

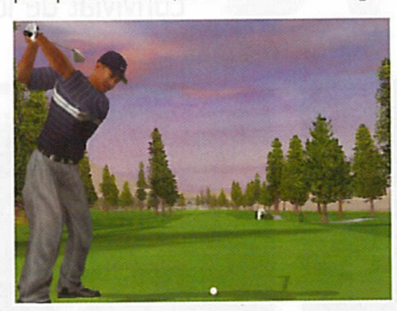


Tiger Woods PGA Tour 2005

Dév. : Electronic Arts | Éd. : Electronic Arts
Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : Malgré sa suprématie perdue sur le circuit PGA, *Tiger Woods* reste quand même le seigneur incontesté des greens sur consoles. Et cette édition 2005 légitime un peu plus ce titre, Toujours aussi réussie et instinctive dans sa prise en main, elle bénéficie également d'un habillage impeccable. La fonction de création des golfeurs s'est encore étoffée. Une fois sur le green, la Tiger Vision vous aidera à réussir vos putts.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : Exercez vos talents de golfeurs sur quatre trous de prestigieux parcours. Le mode Legend Match vous mettra en compétition avec Jack Nicklaus, une légende du green. Vous pourrez incarner le Tigre lui-même ou un personnage de votre création sachant que ses aptitudes ne seront pas optimales. Enfin, le mode Game Proofing vous permettra de modifier les caractéristiques d'un trou déjà existant. N'oubliez pas de tenir compte de la force et de la direction du vent. Votre caddie choisit toujours un club correspondant à la distance entre vous et le trou. Mais parfois, vous devrez en choisir un autre et pour obtenir un bon résultat, jouer sur la puissance de votre drive.



CHALLENGE : Vous pensez être réellement doué ? Alors réalisez un birdie à chaque trou avec un personnage créé par vos soins, le tout sans utiliser la Tiger Vision.


SWING

SWING

VISER
A CHANGER DE CAMÉRA
B VISER LE TROU
X CHANGER TYPE DE SWING
Y RESET VISÉE
L CHANGER CLUB/EFFET
R CHANGER CLUB/EFFET
PUISS./TIGER VISION
CONTRÔLE EFFET

Colin McRae Rally 2005

Dév. : Codemasters | Éd. : Codemasters
Nbre joueur : 1 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : L'Écossais volant Colin McRae déboule sur les chapeaux de roues, prêt à laisser sa trace sur le tarmac virtuel. Au programme, quelques petits changements dans le comportement des bolides et surtout l'arrivée d'un bouton Coup de Volant permettant de mieux appréhender les courbes en épingles. Un peu d'entraînement, et vous réaliserez des merveilles sur la piste. Faites vrombir les moteurs et prouvez à tous que vous êtes le seigneur du tarmac.

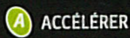
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : Prenez le départ d'une spéciale sur le sol britannique, suédois ou allemand. Réalisez un bon temps sur l'un des trois circuits au volant d'une Peugeot 206 ou d'une Stratos. Comme vous roulez seul sur la piste, votre classement sera déterminé par rapport à votre propre chrono. Utilisez alors les points de contrôle comme repère pour vérifier si vous êtes dans les temps. *Colin McRae* n'est pas un jeu d'arcade. Alors n'oubliez pas de relâcher de temps en temps l'accélérateur et d'utiliser le frein.



CHALLENGE : Si vous êtes à la recherche de défi, finissez premier en battant d'au moins dix secondes votre poursuivant direct. Pour y arriver, abusez du bouton Y dans les virages serrés et étudiez le circuit pour en connaître les moindres courbes. En plus, vous n'aurez pas à pester contre votre copilote qui n'est pas toujours au point.


DIRECTION

ACCÉLERER / FREINER

DIRECTION

A ACCÉLÉRER
B FREIN À MAIN
X FREINER
Y COUP DE VOLANT
L FREINER
R ACCÉLÉRER
VITESSE -
VITESSE +

Rocky Legends

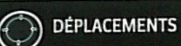
Dév. : Venom Games | Éd. : Ubisoft
Nbre joueurs : 1 ou 2 | Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO : Rage nous avait gratifié d'un superbe jeu de boxe mettant en scène l'étalon italien. C'est à Venom Games qu'incombe la délicate tâche de le faire remonter sur le ring. Retrouvez des adversaires de légende et faites voler leur protège-dents avant de les étaler au sol. Le jeu propose deux vues. Si vous prenez la caméra à l'épaule, elle se placera systématiquement derrière le joueur 1. Enfilez vos gants virtuels et préparez-vous à cogner dur !

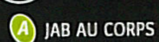
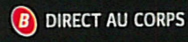
CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE : Choisissez votre boxeur. Rocky encaisse bien les coups, dans la mesure du raisonnable. Clubber Lang tape comme une brute. George Fullmer représente l'équilibre entre les deux. Choisissez ensuite le lieu de l'affrontement. La discrétion d'un ring de boxe improvisé sur les docks ou les feux des projecteurs du Odessa Stadium. Vous pourrez vous battre seul ou contre un joueur humain. Vous n'aurez que trois rounds de trois minutes pour faire la différence. Pour gagner, ne jouez pas les bourrins. C'est tentant mais pas très efficace contre un adversaire maître de l'esquive. Bougez, protégez-vous et gardez une distance de sécurité à grand renfort de jabs. Profitez de la moindre ouverture. pour placer des uppercuts.



CHALLENGE : Vous pensez être le roi du ring ? Prouvez-le ! Prenez Rocky Balboa et battez Clubber Lang en le mettant K.O. dès le premier round.

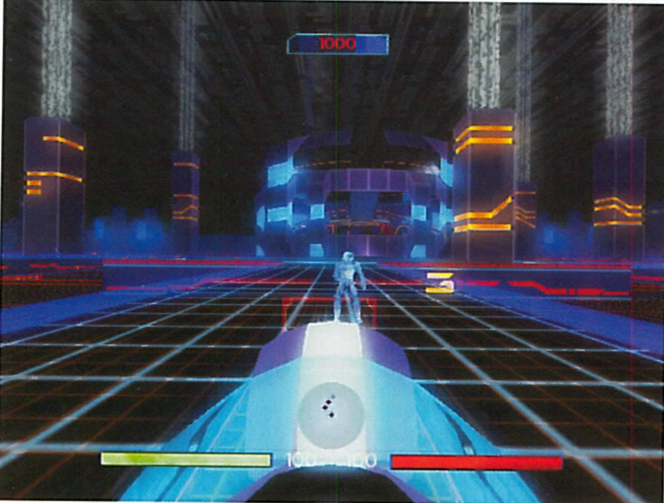
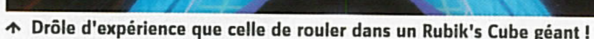

DÉPLACEMENTS

PAS DE FONCTION

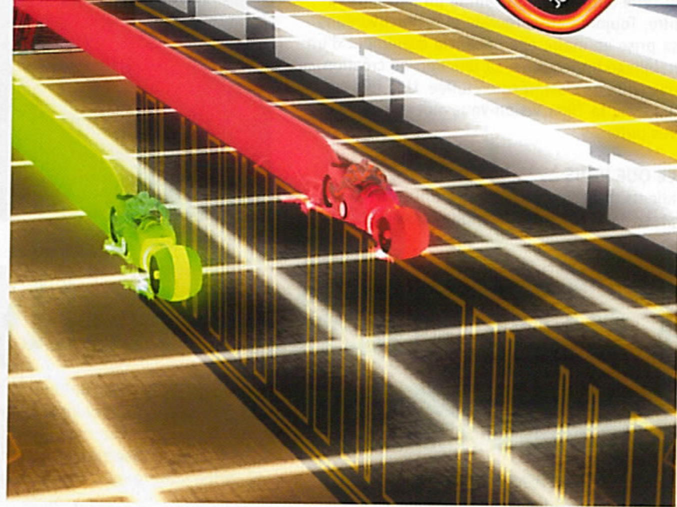
DÉPLACEMENTS

A JAB AU CORPS

B DIRECT AU CORPS
X JAB AU VISAGE
Y DIRECT AU VISAGE
L GARDE
R UPPERCUT
PAS DE FONCTION
PAS DE FONCTION

PlayLive

Restez en contact avec l'actualité du Xbox Live, de loin le moyen le plus convivial de jouer online.

Drôle d'expérience que celle de rouler dans un Rubik's Cube géant !



Les choses ne vont pas tarder à se compliquer. Au premier virage en fait...

Tron 2.0 Killer App

Après Hiroshima, Nagasaki et Godzilla, voilà Tron 2.0 sur le Live.

Texte : Cédric Melon

Dév. : Climax | Éd. : Buena Vista
Genre : Action | Live : 16 joueurs max.

Avec son look original, *Tron 2.0* a réussi à se faire une toute petite place entre les canons de l'artillerie lourde des FPS sur Xbox. Sa partie *Live* ne s'en sort hélas pas aussi bien. Après un temps de chargement trop long à notre goût, on accède au menu du jeu et aux huit modes *Live*. Arène Disque et Tournoi au Disque sont quasiment similaires. Il s'agit d'affronter d'autres joueurs en équipe de quatre maximums. Le but étant de remporter le plus de matchs possible. Un point est accordé dès lors que vous avez « effacé » tous les membres de l'équipe adverse. Deux possibilités pour cela : les toucher avec votre vecteur disque (que l'on peut améliorer en Solo : vitesse, précision et efficacité), ou leur faire quitter la grille de combat. Compte tenu du fait que le disque n'est absolument pas précis, *Tron 2.0 Killer App* en *Live* est au moins aussi aisé que de jouer au Mikado, enfermé dans une centrifugeuse emballée. Effacement et Effacement en Équipe correspondent au Deahtmatch classique : le joueur qui fragge le plus est déclaré vainqueur. Enfin, le mode Light Cycles permet à seize joueurs de se « défouler » en ligne. Chaque joueur commence la partie à pied et enfourche sa moto quand il le décide (personne ne sait pourquoi). Le but consiste à pousser vos adversaires à rentrer en collision avec la traînée lumineuse de votre véhicule. Une idée originale qui pourrait séduire si le contrôle n'était pas aussi désastreux, et si le résultat, avec toutes ces motos et leurs traînées respectives, n'était pas assimilable au plus fantastique boxon de toute l'histoire du jeu vidéo. Les modes Neutralisation, Neutralisation Équipe et Capture de Données sont proches d'un basique Capture de Drapeau. Chaque équipe doit s'emparer de trois points stratégiques disséminés sur la carte. Pour arsouiller dans ces différents modes, vous aurez le choix entre cinq classes de personnages, aux compétences et aux limites uniques. S'il est indéniable que des efforts louables ont été faits pour proposer des modes Multijoueur originaux, leur réalisation laisse dubitatif. Surtout quand on sait que Buena Vista justifie les 15 mois de retard du soft sous prétexte de peaufiner son mode Xbox *Live*. Autant d'acharnement pour un résultat aussi peu probant, c'est désolant. Les adeptes du *Live* l'ont apparemment déjà compris, car vous aurez beau créer une partie, c'est souvent l'écho qui vous répondra. Normal, les fans du film et rares possesseurs du jeu sont aux abonnés absents.



BONUS ET ARMES
En plus des armes et des bonus que vous pouvez acquérir en mode Solo, le mode Multijoueur propose des options biens pratiques lors des différents combats auxquels vous participerez. Outre les classiques sphères de santé et d'énergie, une sphère infinie recharge vos jauges simultanément. Lecture Seule vous rend invulnérable pendant trente secondes ainsi que plusieurs autres options originales encore à découvrir.



Les modes de jeu ne manquent pas, les joueurs, si. Détail ennuyeux !



Une image qui n'est pas sans rappeler le film dont s'inspire le jeu.

Le verdict

La technique de combat élémentaire dans *Tron 2.0 Killer App* est le lancer de disque. Eh bien, c'est une excellente idée à appliquer dans le monde réel !



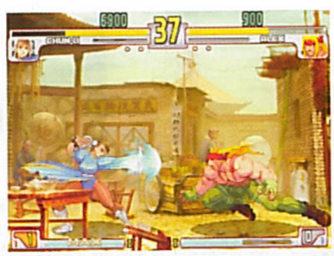
1/5

Test : N° 36 - **Note :** 13/20

Les programmeurs vous souhaitent une bonne année 2K5 !

Les G.O. du Live se sont vite remis au boulot.

Nul ne sait si les différents éditeurs se sont faufilés sur le *Live* munis d'un casque espion, mais quoi qu'il en soit, les équipes de programmation ont bûché dur pour vous offrir un début d'année sous le signe de la mise à jour. On commence avec nos jeunes bleus de l'escadron *Ghost Recon 2* qui n'ont plus à paniquer face au bug de respawn. Quant aux mauvais, les cibles faciles, le mode Spectateur fonctionne sans encombre et ils pourront observer les bons soldats jouer. Profitez-en pour prendre des notes. En revanche, nous ne savons toujours pas si le patch corrigera aussi les problèmes liés aux nombreuses déconnexions et au défaut de la liste d'amis qui, rappelons-le, ne fait que retourner au premier nom de la liste dès qu'on descend vérifier les autres personnes connectées. L'espion qui buggait, Mister Sam Fisher, est de retour dans une version améliorée de *Pandora Tomorrow*. On cite vite les premiers détails comme un River Mall qui fonctionne réellement, des doubles sauts qui ne tuent plus et l'impossibilité de stagner à la *respawn* des mercenaires pour les bloquer. Les plus malins parvenaient à tenir un mercenaire pendant une durée indéterminée, ce n'est plus possible. Enfin, les deux cartes d'ores et déjà disponibles ne coûtent plus un centime d'euro. Dommage pour ceux qui avaient craqué à l'époque, on les comprend, car contrairement à *Full Spectrum Warrior* et ses deux Épilogues, vous ne serez pas remboursés…
On termine avec notre chouchou, notre simulation de boule de feu, notre défouloir 2D, *Street Fighter Anniversary Collection*. C'est bon, vous avez le feu vert, il n'y a plus aucune déconnexion et le jeu tourne parfaitement. Petit rappel, autrefois, il arrivait d'être coupé de la partie en cliquant sur l'option Rematch. Un détail certes peu ennuyeux puisque l'on retournait sur le menu très rapidement. Sauf que l'on perdait un match à chaque fois ! Un problème qui pouvait parfois arriver tous les deux versus et au final, nous atteignions vite les 400 matchs dont 150 non joués… Souriez donc, libre à vous de puncher à tout va.
Bref, un mois de janvier sympathique qui nous permet surtout de retourner sur des jeux abandonnés pour cause de *Live* mal optimisé. Pauvre *Fight Club*, ses pères ne lui ont rien offert… Bonnes parties !


↑ Adieu saccades et déconnexions ! Bonjour fluidité et versus tendu !


↑ Les meilleurs joueurs sont réputés pour être des as de la planque.



↑ Ubisoft ou le moyen idéal pour vous convaincre de retourner tuer de l'espion.

EA dans tous les bons plans !

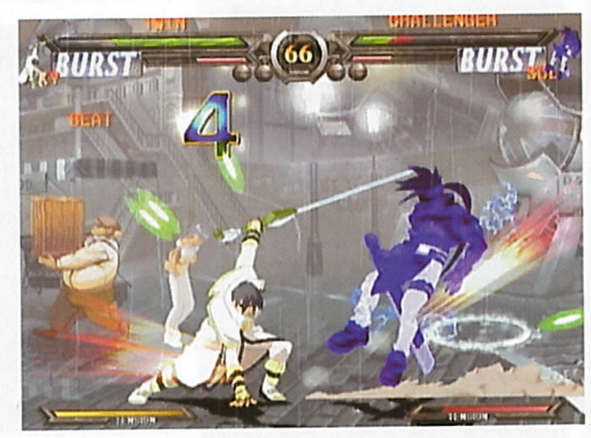
Les fêtes sont passées et vous venez de recevoir le fameux kit Xbox *Live* commandé à Père ou Mère Noël. Hélas, vous ne savez toujours pas chez qui vous inscrire pour profiter des meilleurs tarifs et d'une connexion sans faille. Le *MOX* n'a pas vraiment de réponse pour vous. En revanche, nous venons d'avoir la confirmation d'un récent partenariat entre Wanadoo et Xbox. L'intérêt étant réservé aux possesseurs d'une console et d'un abonnement Extense, puisqu'ils pourront, en souscrivant à l'option Wanadoo/Xbox *Live*, recevoir un kit *Live* et un jeu *FIFA 2005* pour la modique somme de cinq euros par mois. Par mois ? Oui, pour un engagement de douze mois… Mais faites les comptes, vous y gagnez !



KRISS KROSS
Duo autrefois réputé pour leur vilaine manie à ne pas savoir enfiler un pantalon correctement, ils en ont profité pour faire un tube d'un jour, *Jump, Jump*. Cependant nous ne sommes pas là pour faire l'apologie du néant, mais pour rappeler aux fans de *Halo 2* qu'il existe une nouvelle vidéo faisant suite au célèbre Warthog Jump. Baptisée Trick Jump, elle vous montre comment jouer les spécialistes de l'escalade en montagne à l'aide de véhicules pour y dénicher les plus belles planques. Les intéressés pourront la télécharger sur le site de Bungie : www.bungie.net

Perdu de recherche

Chers lecteurs, nous vous lançons un défi ! En effet, après une enquête qui aura duré plusieurs semaines, nul n'est en mesure de connaître le nom du distributeur français de *Guilty Gear X2 Reload* car Majesco ne possède pas de locaux en France. Peu d'entre vous sont parvenus à récupérer une version, principalement parce que le jeu a été très mal distribué et ensuite, entassé sous les meubles des grandes enseignes. Et nous ne parlons pas des boutiques de jeu vidéo qui n'ont toujours pas de date dans leur vieux PC, mais des spécialistes de l'audiovisuel, du livre et du disque… Bref, si vous avez une idée, l'adresse du *MOX* se trouve à gauche de dans la rubrique Xprimez-vous. Au passage, vous ne ratez pas grand-chose, le jeu Solo est génial mais saccade sur le *Live*.



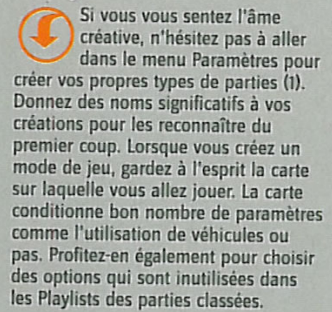
Guide : Halo 2

Paquet de chips sur les genoux et bière (sans alcool) à portée de la main, vous souhaitez passer la soirée avec vos amis sur Halo 2 en toute décontraction, sans souci de classement. Oui mais voilà, au bout d'un moment, les parties sont toujours les mêmes et le Chef de Groupe finit toujours par lâcher un laconique « Vous voulez quoi comme partie ? », immédiatement suivi d'un grand silence.

Pourtant, Halo 2 permet de créer des parties qui disposent de nombreux paramètres afin de varier les modes de jeu, et donc varier les plaisirs quasiment à l'infini. De plus, parce que toutes les cartes ne suscitent pas la même jubilation selon les modes, voici quelques recommandations pour profiter au mieux de votre soirée.

Créez vos propres modes de jeux

Si vous vous sentez l'âme créative, n'hésitez pas à aller dans le menu Paramètres pour créer vos propres types de parties (1). Donnez des noms significatifs à vos créations pour les reconnaître du premier coup. Lorsque vous créez un mode de jeu, gardez à l'esprit la carte sur laquelle vous allez jouer. La carte conditionne bon nombre de paramètres comme l'utilisation de véhicules ou pas. Profitez-en également pour choisir des options qui sont inutilisées dans les Playlists des parties classées.





Quelques suggestions :

- Mettez de côté votre orgueil de super soldat pour affronter la dure réalité : une seule vie, pas de bouclier et pour les plus téméraires, dégâts supplémentaires. Vous verrez que d'un seul coup, les parties deviennent beaucoup plus subtiles.
- Alourdissez considérablement la pénalité de trahison et vous ferez plus attention où partent vos roquettes.
- Fixez le score d'équipe à celui du joueur le plus faible et vous devrez agir pour lui faciliter la tache plutôt que de lui prendre ses frags.
- Pour rendre les parties plus ouvertes, placez plusieurs crânes, affaiblissez le mastodonte.
- Placez des spectres (véhicule léger Covenant) sur les cartes autant que possible.



Quel mode de jeu sur quelle carte ?

Insurrection

Nombre de joueurs recommandé : 2 à 8
Mode de jeu recommandé : Lance-roquettes individuel à 3 ou 4 personnes.
Explications : Ouverte aux quatre vents tout en offrant de nombreux recoins, Insurrection est parfaite pour des échanges furieux au Jackhammer. Les campeurs pourront s'exprimer tout autant que les coureurs. Et contrairement à ce qu'on pense de ce mode de jeu, de nombreuses tactiques sont possibles. Au-delà de 4 joueurs, préférez les parties par équipe et pénalisez fortement les trahisons. C'est le genre de partie que l'on fait pour clôturer la soirée.
Autres modes recommandés : Lance-roquettes par équipe, Mastodonte, Crâne.



Ascension

Nombre de joueurs recommandé : 2 à 8
Mode de jeu recommandé : Assassin au sniper
Explications : Carte faite pour les snipers, vous trouverez sur Ascension à la fois d'excellents spots de snipe ainsi que de nombreux chemins pour circuler à couvert. Pour que cela reste intéressant, ne dépassez pas 4 ou 5 joueurs sur ce mode. Concernant le Banshee, soit vous l'enlevez, soit vous mettez en place un accord tacite pour le considérer comme désarmé. Il devient alors un simple véhicule de transport vers d'autres spots très intéressants sans pour autant corrompre le mode avec sa puissance de feu.
Autres modes recommandés : Roi de la colline, Assassin par équipe, Mastoninja.



Le vaisseau

Nombre de joueurs recommandé : 2 à 8
Mode de jeu recommandé : Assassin au shotgun
Explications : Sur Le vaisseau, on sait toujours à peu près où sont les adversaires. Mais la grande majorité des affrontements se font au corps à corps car on peut surgir de n'importe où. Que demander de mieux pour de belles bagarres au fusil à pompe. Attention toutefois à vérifier que toutes les connexions soient excellentes car le fusil à pompe est l'arme la plus sensible au lag. Le joueur disposant d'un mauvais ping sera fortement pénalisé ce qui risque de ne pas l'amuser énormément.
Autres modes recommandés : Assaut une bombe, Territoires.



La tête la première

Nombre de joueurs recommandé : 12 à 16
Mode de jeu recommandé : Territoires
Explications : Sur cette carte grande et compliquée, vous serez toujours en mouvement. Le mode Territoires permet d'avoir plusieurs zones cibles afin d'éviter les affrontements massifs au même endroit. N'envisagez sur cette carte que des parties par équipe et n'hésitez pas à allonger la durée maximum des parties afin d'autoriser la mise en place de vraies stratégies d'équipe.
Autres modes recommandés : CDD 1 drapeau, Crâne en équipe.



Station hydraulique

Nombre de joueurs recommandé : 10 à 16
Mode de jeu recommandé : Assaut
Explications : Bien qu'autorisant jusqu'à 4 équipes, la disposition symétrique de la station hydraulique n'est vraiment équilibrée que lorsque 2 équipes se font face. Avec chacune leur bombe, ou avec une bombe commune, au choix. Comme pour la Tête la première, n'hésitez pas à allonger la durée des parties car les temps de déplacements ne sont pas négligeables.
Autres modes recommandés : CDD Multidrapeaux, Territoires.



Fondation

Nombre de joueurs recommandé : 2 à 8
Mode de jeu recommandé : CDD Multidrapeaux
Explications : Lâchez 4 équipes de 2 joueurs (voire plus) dans cette arène rectangulaire et ce sera l'une des seules expériences disponibles pour jouer à plusieurs équipes de manière équilibrée. Les affrontements pour les armes seront prépondérants. Quant au drapeau, inutile de la rapporter discrètement. Alors, ouvrez l'œil et soyez réactif. Empêcher les autres de marquer est tout aussi important que de scorer soi-même.
Autres modes recommandés : Roi de la colline, Assaut Multibombes.



Tour d'ivoire

Nombre de joueurs recommandé : 6 à 10
Mode de jeu recommandé : Mastodonte
Explications : Petite mais pleine d'opportunité pour s'échapper et se cacher. Telles sont les qualités de la Tour d'ivoire pour une bonne partie de Mastodonte. Utilisez soit un Mastodonte dopé (Monstrodonte), soit un Mastoninja. Dans les deux cas, travaillez vraiment en équipe pour ne pas perdre, surtout si le Mastodonte est celui qui dispose de l'épée. N'oubliez pas, le Mastodonte n'est jamais loin de là où il vient d'y avoir un mort (croix rouge à l'écran).
Autres modes recommandés : Crâne par équipe, Assaut une bombe, Assassin.



Beaver Creek

Nombre de joueurs recommandé : 4 à 8
Mode de jeu recommandé : CDD 2 drapeaux
Explications : Très utilisée en mode Assassin, cette carte à succès du premier opus est pourtant mieux exploitée par les modes qui imposent d'investir les bases. À 6 ou 8 joueurs, le mode CDD 2 drapeaux vous fera vibrer de nombreuses fois. Il existe de nombreuses voies d'accès impossibles à toutes surveiller, et des lucarnes pratiques pour harceler les défenseurs à la grenade. La difficulté consistera cependant à sortir le drapeau adverse de la base. Le portail de téléportation peut se révéler utile.
Autres modes recommandés : Assassin, Assaut, Lance-roquettes.



Tumulus

Nombre de joueurs recommandé : 6 à 10
Mode de jeu recommandé : Territoires
Explications : Jusqu'à 5 territoires relativement proches les uns des autres vous attendent sur Tumulus. Apprenez bien leurs noms pour identifier ceux qui sont aux mains de l'ennemi. Cependant, votre attention devra tout autant se porter sur les déplacements des joueurs ennemis que sur les territoires. L'ouverture de la carte, la diversité des armes et la mise à disposition de véhicules offrent une infinité de tactiques possibles pour gagner. À condition, évidemment, de bien communiquer en équipe.
Autres modes recommandés : CDD 1 drapeau, Roi fou.



Coagulation

Nombre de joueurs recommandé : 8 à 16
Mode de jeu recommandé : Assaut bombe commune
Explications : Attaque, défense, contre-attaque, regroupement... La situation peut changer rapidement et le rapport de force s'inverser en quelques secondes. Une concentration de tous les instants est donc requise. Profitez surtout de cette grande carte pour exploiter au mieux les véhicules. N'hésitez pas par exemple à mettre le Spectre à la place du Warthog. Cependant, marquer reste toujours difficile. La satisfaction de gagner en est d'autant plus grande. Globalement, tous les modes de jeu par équipe sont bons sur cette carte issue de *Halo 1*.
Autres modes recommandés : CDD, Assassin par équipe, Territoires.



Colosse

Nombre de joueurs recommandé : 6 à 10
Mode de jeu recommandé : Roi par équipe
Explications : Cette carte grande et tortueuse n'a vraiment de sens que par équipe. Dans les parties où c'est chacun pour soi, d'autres niveaux sont beaucoup mieux adaptés. En mode Roi par équipe, la colline se trouve tout en haut. Il vous faut alors organiser un véritable assaut, y compris par parachutage puisque l'ascenseur gravitationnel devient le meilleur moyen d'accéder à la terre promise. Carnage assuré ! Au moins, vous ne manquerez jamais de munition sur la plate-forme.
Autres modes recommandés : Assassin en équipe, Territoires.



Zanzibar

Nombre de joueurs recommandé : 6 à 8
Mode de jeu recommandé : CDD 1 drapeau
Explications : Ce n'est pas par hasard si Zanzibar a servi de démonstration sur ce mode. Son équilibre entre l'attaque et la défense est parfait. Les possibilités sont multiples, tant pour aller chercher le drapeau que pour le rapporter sur la plage. Idem en défense. Rester groupé, harceler le plus loin possible, sniper avec des armes de contact, des armes de longue portée... Faites votre choix. Pour forcer un peu la difficulté de marquer, configurez le retour du drapeau par contact. Un vrai régal.
Autres modes recommandés : Assaut, Territoires.



XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.



Courrier : Future France - MOX - Courrier 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret



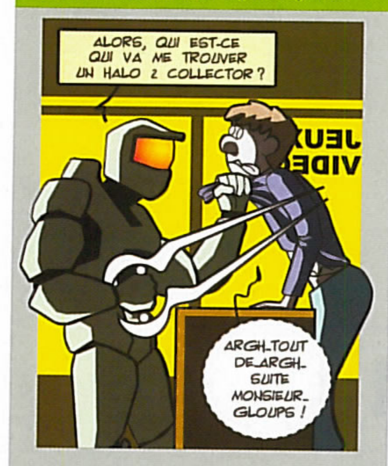
E-mail : xboxmag@futurenet.fr



Forum : N'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur **www.xbox-mag.net**

La lettre du mois

COMPLOT COMPLET ? par Stéphane



Salut les gars !
Quand on consulte le site officiel, le nombre de titres Xbox dépasse les 300. Mais dans les boutiques, j'en vois au mieux 60 ! Même en tenant compte des jeux médiocres, éliminés naturellement, le compte est loin d'y être... D'autant que toute commande d'un de ces 300 jeux s'avère impossible, car systématiquement « indisponibles ». Y a-t-il un problème, voire une politique anti-Xbox chez les distributeurs français ?

Xbox Mag : Salut gars, mais il y a aussi des filles ici au fait !
Même si tu as le prénom le plus classe au monde, sache que le catalogue de jeux sortis avoisine plutôt les 500... Le fait que les magasins ne les proposent pas tous est regrettable, et pas seulement parce quand c'est bien rempli, ça fait plaisir ! Tout d'abord, il faut aussi laisser de la place aux autres jeux, accessoires, consoles. Ensuite, c'est la nouveauté et les hits qui attirent le plus, donc pas besoin de rayons occupés par des invendus ou des références trop anciennes... Ceci étant, le marché d'occasion (en boutiques ou sur sites spécialisés) est un excellent moyen d'en trouver.



DU PLUS, EN BOULOT AUSSI

Salut à toute l'équipe, votre nouvelle formule est cent fois mieux ! J'ai quand même deux questions à vous poser et les voici :
1/ Pourquoi ne pas faire un reportage vidéo sur la rédaction pour fêter le numéro 50 ?
2/ Dans le *Hors-série N° 8*, sur le DVD il y a le jeu *Conker*, j'aimerai savoir si ce jeu est disponible.

KEVIN

Xbox Mag : Cent fois mieux ? Merci, ça nous touche forcément cent fois plus alors, même Brandon est au bord du malaise de tant d'attentions...
1/ On aimerait bien, quitte à perdre toute crédibilité morale et à finir dans des établissements spécialisés après visionnage public. Seulement, parce que ça change des « mais », le contenu du DVD ne dépend pas de nous, mais de nos confrères anglais. Oui, le monde est brutal... Et en version papier avec des textes super rigolos, des anecdotes honteuses et des photos non censurées ça le ferait ?
2/ D'abord bravo pour avoir récupéré le hors-série indispensable aux fans de *Halo 2* ! Ensuite, *Conker Live & Reloaded* est toujours prévu pour le mois de mars au mieux, donc pas encore dispo...



DES INFOS INFONDÉES ?

Salut ! J'ai entendu plusieurs rumeurs concernant *Fable*. Trois suites (*Fable 2*, *3* et *4*) sont-elles prévues ? Dernière question, avez-vous des infos sur un possible *Fable 2* ? Merci d'avance et continuez comme ça, c'est terrible !

JONATHAN

Xbox Mag : Nous aussi on entend souvent des rumeurs, mais on va rarement jusqu'à les écouter... Parce que les Fabrice rugbyman et balaise, Berreb chef et magicien ou Fred bon conducteur et sportif ça se tient aussi longtemps que le string de Clara Morgane ! Pour *Fable*, on sait une chose cependant : sur la fin du développement du premier, Peter Molyneux a envisagé un mode Coopératif pour le prochain. C'est à peu près tout, pas beaucoup, mais au moins c'est de la vraie info, pas du bruit de couloir qui vient ou finit aux toilettes...





PARCE QUE C'EST JOLI !

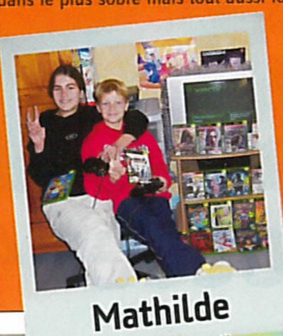
Je viens de finir la lecture de ce nouveau *MOX* et y'a pas à dire, ça arrache ! Un très bon lifting qui fait plaisir. Je sais pas pourquoi, mais depuis ce nouveau mag je trouve qu'on sait vraiment qu'on est dans un magazine 100 % Xbox. Ça peut paraître stupide bien sûr, mais la mise en page est vraiment fabuleuse et donne l'impression d'être plus en accord avec le monde de la Xbox.

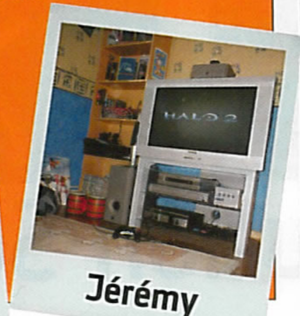
PANDA N30

Xbox Mag : Que dire, sinon : c'est normal ! Pas parce qu'on est les meilleurs, qu'on le savait et qu'on pouvait que arracher, déchirer et cautériser après, mais plutôt normal

Le coin des photos

Mathilde le prouve : les filles jouent et avec le sourire en plus ! Bravo pour la mise en scène et les pantoufles. Jérémy, lui, fait dans le plus sobre mais tout aussi fonctionnel.


Mathilde


Jérémy

VOTRE OPINION

Tous les mois, répondez sur www.xbox-mag.net, au sondage que nous vous proposons.

Quel est le jeu que vous attendez le plus durant le premier semestre 2005 ?

Splinter Cell : Chaos Theory	12 %
Doom 3	12 %
Kotor II	9 %
Brothers in Arms	8 %
Rainbow Six 4	8 %
Jade Empire	7 %
Forza Motorsport	7 %
Unreal Championship 2	6 %
Far Cry Instincts	6 %
Divers autres	25 %

Pour participer, rien de plus simple : rendez-vous sur notre site partenaire www.xbox-mag.net et entrez votre vote. Vous avez jusqu'au 10 février 2005 pour répondre au prochain sondage : *« Quel est le jeu pour lequel vous aimeriez le plus voir une suite ? »*

parce que cette évolution du mag suivait tout naturellement celle de la console. Normal aussi que tu ressentes une meilleure harmonie esthétique entre le *MOX* et la Xbox, la charte graphique des deux est désormais aussi commune que possible. Ça ne paraît pas stupide du tout donc, si tu trouves que la mise en page est fabuleuse, c'est peut-être aussi parce que Yann notre maquettiste y a passé du temps, qu'il est le plus fort et fait des trucs super jolis tout en nous insultant. Mais bon, les artistes c'est comme les génies : ils sont tous un peu dingues. À vue de nez, on a donc un prix Nobel potentiel nous ici !

SUPERS ET PAS EXCLUS

Hello cher mag,

j'ai lu sur le Net qu'un jeu sur *Dragon Ball Z* était en préparation. Mais savez-vous si la série des *Budokaï* va enfin être adaptée sur notre chère boîte noire et verte ?

NANCY

Brèves

Comme faire pour battre Tartarus dans *Halo 2* ?
Le mieux est de le tuer, pour qu'il ne vive plus et soit mort définitivement plutôt que temporairement.

Faites-nous un nouveau *MOX* scotchant. Ne vous faites pas plaisir qu'à vous hein !
On se fait plaisir si on veut d'abord. Ensuite, pour le côté scotchant, le tout est de ne pas être trop émotif !

Pourriez-vous mettre des jeux moins nuls sur les DVD de démos ?
On pourrait ouais, mais non. Ne nous remercie pas, c'est un plaisir de répondre à n'importe quoi...

Prenez-vous des stagiaires et dans quelles conditions ?
Quand ELLES sont consentantEs et sympas du physique, oui. Les conditions sont négociables.

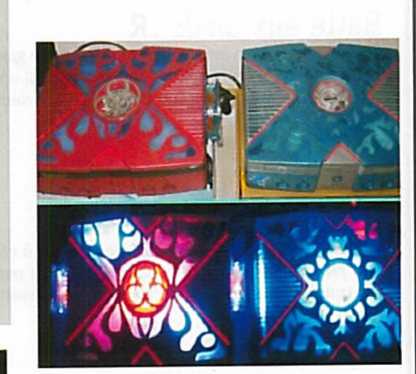
Xbox Mag : Effectivement *Dragon Ball Z : Sagas* est bien prévu pour le courant de l'année 2005. Contrairement aux jeux de baston *Budokaï*, celui-ci sera un jeu d'action/aventure reprenant les 180 premiers épisodes de la série. Pour ce qui est du savatage pur entre super saiyajin blonds platine à être adapté ou non sur Xbox, nous n'avons pas plus d'infos dessus que sur l'âge réel de JF ou le Q.I. trafiqué de Brandon, mais nous sommes sur le coup !

ANCIENS PAS PERIMÉS

Bonjour,

En voyant le dossier Triple X du numéro 36, je me suis rendu compte qu'en effet, je n'avais pas personnalisé ma Xbox. Mais comment alors me procurer le *MOX* N° 6, quand on est déjà plus de trente numéros après ?

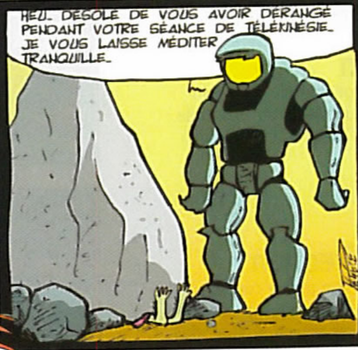
ÉRIC



Xbox Mag : Nous te remercions d'avoir lu ce dossier. Les cascades photos de Marmouche (alias Mr. Ouche) n'auront donc pas été aussi inutiles ! Pour retrouver du vieux encore intéressant et utile, au contraire de certains membres anciens radoteurs et velus de la rédac, il te suffit de contacter notre service Anciens numéros et de voir toutes les modalités directement avec eux. Ses coordonnées sont :
Service Anciens numéros Xbox Magazine, 26 boulevard Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry sur Seine CEDEX.
Pour le téléphone et le mail autrement, c'est : **01 46 72 50 89** et **futurenet@abocom.fr.**







Sommaire

Aide de jeu :





Pro Evolution Soccer 4

PREMIÈRE MI-TEMPS

Le match vient de commencer et vous avez souvenir des remarques désobligeantes de vos amis : « Tu vas voir, PES, c'est la Bible, mais tu vas mettre six ans avant d'atteindre mon niveau » ou « Eh mon gars, tu viens de passer dans la cour des grands et tu vas subir ma triplette suivie d'une roulette spéciale combo, tu m'en diras des nouvelles ». Eh bien souriez, voici un condensé des meilleurs mouvements du jeu pour devenir un nouveau Thierry Henry, le compte en banque en moins.



Accélération : R + Noir + Direction

Une accélération permet de dribbler facilement un joueur. À l'inverse, certains footballeurs poussent le ballon tellement loin que vous risquez de le perdre si la défense est en trop grande supériorité numérique. À utiliser surtout en contre-attaque.

Balle aux pieds : R

Cela concerne bien évidemment notre ami le gardien qui pourra ainsi poser la balle au sol et courir avec. Amusant certes, on vous déconseille de dribbler le moindre joueur ou de tenter une roulette au risque de prendre un but facilement !

Bon pied, à l'arrêt : L + R

« Pourquoi mon joueur a tiré complètement à côté du cadre alors qu'il était seul face au but ? » Parce que le joueur n'est pas forcément ambidextre. Par conséquent, appuyez sur L + R pour pousser la balle vers l'avant et vous mettre sur le bon pied !

Contrôle aérien : L + Direction

Aussi simple qu'efficace, cette manipulation vous permet d'orienter un contrôle de la poitrine ou du pied une fois que vous récupérez une balle à mi-hauteur. Seul, n'hésitez pas à contrôler la balle avant un tir au lieu de tenter un geste technique.

Contrôle aérien bis : Noir + Direction

Il est parfois plus utile de pousser un ballon aérien en pleine course au lieu de tenter une reprise. Sur la photo, on observe le joueur allemand le pousser vers l'avant avec sa tête et ainsi, se placer pour tirer avec plus de précision.



Coup du foulard : Feinte de tir + X

Roberto Carlos ou Harry Kewell aiment le spectacle et profitent de leur talent de technicien pour se la raconter en tirant n'importe comment. On appelle cela, le Coup du foulard. La feinte de tir a pour but de vous mettre sur le mauvais pied avant le tir...

Décalage : Noir + Direction à 90°

En pleine course, un joueur adverse décide de vous foncer dessus. Appuyez au dernier moment vers le **Bas** ou le **Haut**, simultanément avec le bouton **Noir** pour un décalage rapide. Appuyez ensuite dans la direction opposée pour effectuer un râteau.

Double contact : Hadoken !

Le Hadoken, comme nous l'avions étudié durant le cours consacré à *Street Fighter*, est une boule d'énergie réalisée en faisant un quart de cercle vers l'avant en partant du bas avec la **Croix directionnelle**. Même principe dans *PES*, le joueur n'envoie hélas aucune boule...

Double pressing : Maintenez X

En défense, le Double pressing permet de bloquer un joueur adverse avec l'aide d'un équipier. Très pratique pour déséquilibrer avant un tir, il peut se retourner aussi contre vous car nul n'est à l'abri d'une vilaine faute, d'un carton, suivi d'un penalty...

Dribbler : Croix directionnelle

Aussi idiot que cela puisse paraître, le meilleur dribble s'effectue avec une simple **Croix directionnelle**, ou avec votre **Stick analogique**. Le joueur avance lentement mais contrôle parfaitement son ballon et peut se placer en position de but facilement.

El Sombrero : Lors d'un amorti, appuyez dans la direction opposée

Voici le célèbre « Trop classe même si je ne l'ai pas fait exprès » ! En effet, si la réalisation se veut simple, le joueur ne s'exécutera pas forcément à chaque fois. Au petit bonheur la chance, elle vous permet de lober un gardien ou un joueur avec style...

Éviter un tacle : Noir

En pleine course ou en contre-attaque, l'équipe adverse paniquée tente souvent un tacle quitte à accumuler les cartons. Heureusement, vous pouvez en appuyant sur le bouton **Noir**, sauter au-dessus d'un tacle et éviter que l'on vous casse une jambe.

Feinte de démarrage : À l'arrêt, deux fois Haut ou Bas

Un geste à utiliser avec une extrême modération dans la mesure où l'adversaire ne s'arrête quasiment jamais en face de vous et se contente de vous rentrer dedans pour vous piquer la balle, ou vous tacler agressivement ! Et là, on a l'air très...





Feinte de tir : X + A

Comme son nom l'indique, ce geste technique vous permet de « feinter un tir » ! Bref, il vous suffit d'amorcer un tir en laissant la jauge se remplir et d'appuyer sur la touche A. Idem pour la feinte de centre, sauf que vous appuyez sur B en premier !







Frein à main : En pleine course, appuyez sur R

Important, lâchez toute direction avant d'appuyer sur la touche concernée ! L'intérêt ? Votre joueur stoppera net sa course. Combinez avec un démarrage rapide, une direction suivie d'une touche de course, et vous prendrez les autres joueurs à contre-pied.







Gestes techniques : X

Pour effectuer une tête, une reprise ou un retourné acrobatiquement classe, tout est une question de placement. Hélas, vous constaterez qu'à 90 %, votre joueur balance des têtes... Pensez donc au Super Cancel et changez simplement la place du receveur.





Passe en profondeur lobée : L + Y

Radicale lors d'une contre-attaque, meurtrière sur les ailes, elle permet de passer toute la défense adverse pour se frayer un chemin jusqu'aux buts ou en position de centre. Vérifiez toujours le radar avant d'envoyer la balle au joueur concerné !





Passements de jambes : Appuyez deux fois sur Noir

Le saviez-vous ? Il est possible de tirer automatiquement après un passement de jambes. Pour cela, faites un déplacement à 90° devant la surface de réparation et enchaînez en appuyant deux fois sur le bouton **Noir** ! Pour lober le tir, maintenez L.





Passements de jambes à l'arrêt : Appuyez deux fois sur Noir

Votre meilleur joueur peut embrouiller son opposant en exécutant un double passement de jambes à l'arrêt et partir rapidement dans une autre direction. Un geste grand spectacle typiquement brésilien, à ne pas tenter face à plusieurs joueurs.





Pousser le ballon : Deux fois vers l'avant

Vous avez décidé de courir vers les buts, mais un dernier défenseur se rapproche dangereusement de vous ? Aucun souci, appuyez rapidement deux fois vers l'avant pour pousser la balle et piquer un sprint en direction des buts. Très simple !





Protection de balle : Rester dos au joueur

Utile pour laisser la balle partir en corner, en touche ou tout simplement pour éviter de se la faire piquer ! Pour cela, placez-vous dos au joueur et restez immobile. En revanche, il est très facile de vous contourner, alors restez attentif.



Roulette : 360° avec le stick droit

Technique souvent assimilée au joueur fantôme de l'équipe de France, Zinedine Zidane, la roulette est un geste à n'utiliser qu'avec les meilleurs joueurs. Sinon, le 360 s'achèvera sans la balle ou sur les fesses... À vous de voir !







Soulever le ballon : Bas, Haut, avec le stick droit

Certes, vous risquez de perdre la balle en la poussant trop loin... Mais vous pouvez ainsi lober un tacle, faire une passe involontaire à un coéquipier qui se fera un plaisir d'enchaîner avec une reprise de volée face aux buts... La grande classe !





Super cancel : R + Noir

Admettons que vous faites une passe en profondeur et le receveur se met à courir automatiquement et bêtement vers l'avant. Avec cette manip, vous reprenez le contrôle de ce joueur. La profondeur est un exemple, cela marche avec tous les cas de figure.





Tir lobé : L + X

Lors d'une contre-attaque, il arrive souvent de se retrouver seul face à un kamikaze de gardien qui a décidé de vous rentrer dedans. N'hésitez pas à le lober. Attention à la jauge de tir, vous risqueriez d'envoyer la balle en orbite rapidement.





Tir lobé bis : X + R

Dans le feu de l'action, il arrive aussi de lober un gardien alors que l'on voulait simplement tirer aux buts... La raison ? Si vous tirez et appuyez sur R pendant que la jauge augmente, vous exécuterez un lob différent de celui réalisé avec L + X.





Triplette : Appuyez deux fois sur L

Selon les personnes, le nom change mais nous l'appellerons ainsi dans le *MOX*. Quoi qu'il en soit, elle permet de déconcentrer un joueur adverse en exécutant trois passements de jambes successifs et vous ouvrir ainsi le chemin vers les buts.





Une Deux : L + A suivi de A, B, Y, ou L + Y

Il peut être simple, lobé, en profondeur ou en profondeur lobé et a pour mission de mettre un ou plusieurs joueurs dans le vent ! Après une passe, le joueur court en direction des buts. À vous de lui retourner le ballon au meilleur moment.





Volte Face : Noir, dos aux buts

Film célèbre de John Woo qui a hélas mal vieilli, il s'agit aussi d'un geste technique qui vous permet de vous retourner rapidement une fois dos aux buts. Pratique pour se retrouver en position de tir et déséquilibrer un défenseur par la même occasion.





DEUXIÈME MI-TEMPS

D'une grande richesse, les coups francs vous permettent de marquer dans toutes les situations, faisant de vous, le nouveau Beckham du gazon pixellisé. Vous devrez apprendre à gérer la jauge de tir, la puissance et la hauteur en appuyant sur **L** ou le bouton **Noir**, vers le **Haut** ou vers le **Bas** selon la distance. Vous pourrez aussi être épaulé d'un partenaire en cliquant sur le **Stick analogique gauche**. Bref, un conseil : passez du temps en mode Entraînement car ils ne sont vraiment pas évidents à tirer.

Le Classique : Direction + X

La situation est simple, vous êtes à 25 mètres, légèrement décalé sur la gauche avec un goal comme d'habitude, placé complètement droite... Bref, visez toujours à l'opposé, si possible vers la lucarne et ne dépassez pas la moitié de la jauge de tir.






Le Décalé : Clic droit

Après avoir appuyé une première fois sur le **Stick analogique gauche** pour faire apparaître un deuxième joueur, cliquez cette fois sur le **Stick droit**. Vous faites ainsi une Feinte de frappe et pouvez contourner le mur pour tirer tranquillement.






Le Petit Bonheur la Chance : R + X

Une nouvelle fois, prenez votre meilleur tireur, appuyez vers l'avant, maintenez **R** et tirez avec votre jauge légèrement au-dessus de la moitié. Au pire, vous obtenez un corner et si vous avez vraiment de la chance, c'est le but de la victoire !







Le Skud : Clic droit + X

Le Missile, le Patator, le nom importe peu contrairement à son efficacité ! Choisissez votre meilleur tireur, visez la lucarne près du gardien et demandez à votre collègue de pousser la balle en cliquant sur le stick droit, tirez... *Bam* ! Plus de gardien...






Le Feinté : L + X

Demandez l'aide d'un équipier et faites le tirer au but pour feinter le gardien et le mur adverse. Sans élan, il n'a pourtant pas besoin de tirer fort. Et si vous êtes proche des buts, comme sur la photo, appuyez sur le bouton **Noir** et vers le **Bas**.






Le Lobé : B

Devant la surface, les plus fourbes aimeraient sans doute tirer entre les jambes du joueur, mais le plus simple reste de le lober en appuyant sur la touche **B** vers la lucarne. La jauge ne doit pas dépasser les trois millimètres... Résultat garanti.






PROLONGATIONS

Nous arrivons donc dans la dernière partie de ce guide spécial Pro Evolution Soccer 4. Une page consacrée cette fois à de courtes aides de jeu bien pratiques pour parfaire votre technique de footballeur professionnellement virtuel. Bonne fin de lecture !



Bien centrer

Si la touche B est nécessaire au moindre centre, combinée avec d'autres boutons, elle augmente la précision du lob. B + R vous permet de viser le deuxième poteau en donnant un peu plus de hauteur à la balle. B + L vous propose cette fois de centrer de n'importe où sur le terrain en visant l'attaquant de pointe. En appuyant sur **B deux fois**, vous centrez au premier poteau, **trois fois**, à ras de terre. De même pour la combinaison B + L, si vous appuyez **trois fois sur B**, le centre sera à ras de terre.



Cartons !

La technique de l'anti-jeu, vous connaissez ? Future spécialité de mini-Stéph, elle a pour but d'obtenir un penalty, un coup franc, bref une faute avec si possible un carton coloré. Pour cela, il vous suffit de placer votre joueur de dos quand l'adversaire amorce un tacle. Une Volte Face, une Roulette, tout est bon pour se retourner rapidement et gagner votre duel. Piètre technique ? Non, de plus, cela peut calmer l'agressivité de vos adversaires qui s'amusent à casser votre jeu.



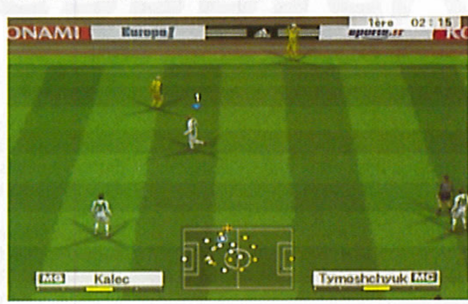
Dégager la balle

Certains l'auront remarqué, quand tous les attaquants adverses sont proches de vos buts et que vous tentez désespérément de dégager la balle en appuyant sur la touche B, c'est le drame : le temps que la jauge se remplisse, on vous a déjà piqué la balle... L'Intelligence Artificielle discutable incite votre joueur à envoyer la balle en touche... Ou alors, la balle touche la tête d'un joueur et termine sa course en touche à cause d'un aimant invisible. Il existe une dernière alternative garantie, appuyez sur L et dégagez avec B.



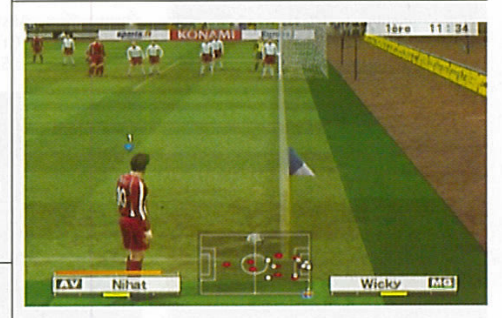
Gardien idiot ?

Sans vouloir offenser l'ami Seabass, père de la série *Pro Evolution Soccer*, les gardiens de but se comportent souvent étrangement et n'hésitent pas à sortir des cages alors que personne n'a appuyé sur la touche Y. Alors si vous avez un minimum de confiance en vous et peinez à faire des petits lobs bien cadrés, tentez le dribble. Attendez que le gardien plonge à vos pieds et décalez-vous rapidement sur le côté. Le champ libre, il ne reste plus qu'à tirer puisque les cages sont vides...



Remise en touche

L'adversaire peut facilement se placer devant vos joueurs pour récupérer le ballon envoyé avec vos mimines. Alors, changez vite de joueur, déplacez-vous et appuyez sur : A pour une passe dans les pieds, B pour une passe longue et Y pour une passe en profondeur. Avant une passe longue, vérifiez bien le radar car le ballon est projeté très loin et tombe souvent entre les mauvaises jambes.



Les corners

Il y a diverses façons d'envoyer la balle dans la fosse. Pour un corner simple, appuyez sur B. La même chose version tendue, maintenez votre **Stick gauche vers le Haut**. Si vous le préférez plus élevé, maintenez **Noir** ou alors à ras de terre, appuyez vers le **Bas** tout en tirant. On peut toujours passer la balle avec A. Enfin, on peut maintenir le bouton **Noir**, la diagonale opposée aux buts et remplir la jauge de tir à fond.



Vision de jeu

Même si au début, vous passez plus de temps à tenter une roulette ou à remonter le terrain avec un défenseur comme dans *Olive et Tom*, dosez bien vos passes et vérifiez votre périmètre. Vous pouvez par exemple passer la balle même si le joueur est marqué et appuyer sur R au dernier moment. Conséquence : il laissera passer la balle sous ses jambes, permettant à l'équipier juste derrière de la récupérer.

Astuces & codes

Les codes proposés sont tous vérifiés et vous permettent de finir ou de rallonger la durée de vie de vos jeux.

GODZILLA : SAVE THE EARTH

Voici quelques codes pour vous éclater sans prises de tête avec le lézard nippon géant et toute sa bande. **À l'écran de menu principal, appuyez dans l'ordre sur les boutons L, B et R et maintenez-les enfoncés. Puis relâchez d'abord B, ensuite R et enfin L. l'option Cheat Code apparaîtra.** Vous n'aurez plus qu'à entrer les codes qui suivent. Pour que ces codes fonctionnent en mode Multijoueur, chaque participant doit les entrer. De plus, ils ne fonctionnent pas sur le Xbox *Live*.



525955 : débloque tous les monstres.
659996 : accès à toutes les villes.
294206 : déverrouille la galerie.
409014 : déverrouille les images de *Godzilla Final Wars*.
532459 : vous obtenez 100 000 points. Utilisable une fois.
667596 : vous recevez 150 000 points. Utilisable une fois.
750330 : vous recevez 200 000 points. Utilisable une fois.
975013 : débloque tous les challenges.
536117 : la barre de santé se régénère automatiquement.
812304 : bâtiments indestructibles.
338592 : invincibilité pour le joueur 1.
259333 : invincibilité pour le joueur 2.
953598 : invincibilité pour le joueur 3.
485542 : invincibilité pour le joueur 4.
259565 : joueur 1 occasionne 4 fois plus de dommages.
927281 : joueur 2 occasionne 4 fois plus de dommages.
500494 : joueur 3 occasionne 4 fois plus de dommages.
988551 : joueur 4 occasionne 4 fois plus de dommages.
819342 : barre d'énergie à fond pour joueur 1.
324511 : barre d'énergie à fond pour joueur 2.
651417 : barre d'énergie à fond pour joueur 3.
456719 : barre d'énergie à fond pour joueur 4.
531470 : invisibilité pour joueur 1.
118699 : invisibilité pour joueur 2.
507215 : invisibilité pour joueur 3.
198690 : invisibilité pour joueur 4

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Voici toutes les secrets pour débloquer de nouveaux skaters.
Entrez les codes suivants en minuscules dans la rubrique Cheats des options de jeu.
oldskool : Natas Kaupas
4wheeler : Paulie Ryan
straightedge : Rail parfait. En cours de partie, vous devez mettre le jeu en pause et vous rendre dans la rubrique Cheats des options de jeu pour activer ce code.

Personnages déblocables en terminant des niveaux spécifiques du mode Carrière :
Ben Franklin : Boston.
Torero : Barcelona.
Tagueur de graf : Berlin.
Shrimp Guy : Australia.
Bouffon : New Orleans.
Ryan Sheckler : Skatopia.

Personnages déblocables en terminant le mode Carrière en mode Facile :
Phil Margera
Geeky Kid
Shrek

Personnage déblocable en terminant le mode Carrière en mode Normal :
La main

Personnages déblocables en terminant le mode Carrière en mode Dément :
Nigel Beaverhausen
Soldat COD

Personnages déblocables en terminant le mode Classique en mode Normal :
Tony Hawk de THPS1

Personnages déblocables en terminant le mode Classique en mode Dément :
Jesse James







GOLDENEYE : AU SERVICE DU MAL

Rendez-vous dans le menu des Extras et faites les manipulations suivantes :
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut : débloque le mode Paintball. Vos tirs laissent des traces de peintures, mais occasionnent toujours des dégâts.
Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut : tous les personnages sont débloqués dans le mode Multijoueur.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Les codes suivants ne fonctionnent que si vous n'avez pas encore commencé de carrière. À l'écran où « Appuyer sur start » apparaît, faites les manipulations suivantes. Leur validation sera confirmée par un petit son.
Gauche, Gauche, Droite, X, X, Droite, L, R : vous gagnez directement 1 000 dollars.
Vous pouvez utiliser la Mazda RX-8 et la Nissan Skyline dans le mode Course immédiate.
Haut, Haut, Haut, Gauche, R, R, R, Bas : vous obtenez 200 dollars de plus.
Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche : débloque la Hummer H2 dans le mode Course immédiate.







Le mois prochain dans le Magazine Officiel Xbox
En vente fin février 2005

En test

XBOX LIVE JOUABLE / TÉLÉCHARGEMENT

EXCLUSIF XBOX

Dead or Alive Ultimate

Le plus beau jeu de combat du monde enfin sur le Xbox Live !

Les démos jouables exclusives



Splinter Cell : Chaos Theory
Le roi de l'infiltration se surpasse.





Unreal Championship 2
Le FPS le plus furieux depuis *Halo 2* !



Area 51
Partez à la chasse aux Petits Gris.



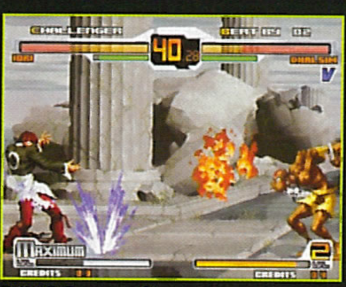
TimeSplitters : Future Perfect
Combattez l'invasion à travers le temps.



Constantine
Le jeu adapté du film adapté du comics.



Republic Commando
Nous aussi on a cloné les démos...



SNK VS Capcom : Chaos
Le combat éternel reprend de plus belle.



Tak 2
L'ami des animaux et des enfants.

Bonus : Le prochain DVD devrait aussi contenir les sauvegardes de *Conflict Vietnam*, *Def Jam FFNY* et *Samurai Warriors* prévue précédemment mais décalées et une flopée de vidéos inédites.